

Марвел

Героическая ролевая игра

Перевод:
Егор Мельников

Пришло время действовать!

Мстители потеряли бывшее единство, Фантастическая четвёрка пропала в космосе, а Люди-Икс не отвечают на звонки. Когда десятки опасных злодеев вырвутся из самой грозной тюрьмы во вселенной, известной как Баржа, дорогу им сможет преградить только горстка героев.

И эти герои – вы.

Все правила в одной книге

*Весь опыт создания головокружительных приключений и драматических противостояний **Марвел** теперь может обрести новую жизнь за вашим игровым столом.*

Порой вам нужно всего лишь остановить вторжение пришельцев или расправиться с Джаггернаутом... но временами героям приходится делать поистине трудный выбор. Позволите ли вы злодею сбежать, чтобы спасти невинную жизнь?

*Теперь, когда героическая игра **Марвел** наделила вас богоподобными силами, вам придётся взять на себя и неслыханную ответственность!*

Эта книга содержит:

- **Оперативное руководство**, благодаря которому вы узнаете, как войти в роль героя из официальной Вселенной Марвел и принять личное участие в величайших событиях этого мира.

- **Побег** – готовое Событие, основанное на знаменитой истории Брайана Майкла Бендиса для Новых Мстителей. Сценарий включает в себя столкновение с суперзлодеями, вырвавшимися из тюрьмы, наряду с опаснейшим путешествием в Дикие земли!

- **Карты героев**: листы персонажей с готовыми сведениями об известных героях Вселенной Марвел, от Капитана Америки и Человека-паука до Фантастической четвёрки и Людей-Икс.

01: Вступление

Воспряньте духом, о верующие!

Эта игра действительно позволяет вам играть за величайших супергероев Вселенной Марвел, включая Мстителей, Фантастическую четвёрку или мутантов из числа Людей-Икс. Ваша задача как игрока – принимать решения от лица своего героя, используя в качестве отправной точки знания о его личности и побуждениях и опираясь на его удивительные способности или таланты. Деятельность игрока во многом похожа на работу писателя или художника, создающего комикс: вы оживляете образ героя, ставите его перед трудным выбором и выполняете всевозможные действия от его лица. Именно этим вам и предстоит заняться за игровым столом.

Один игрок в вашей компании будет обладать особой задачей. Мы называем его Хранителем в честь загадочной личности из Вселенной Марвел. Этот игрок следит за развитием сюжета во всей истории и время от времени выступает против других игроков для того, чтобы олицетворить суровую длань Судьбы. Именно он отвечает за создание истории, описывая всё, что происходит вокруг героев. Хранитель должен знать правила игры в достаточной степени, чтобы на лету определять результаты любых действий, описывать, к чему приводит бросок, и поддерживать темп истории. Зачастую это означает, что Хранителю приходится отыгрывать роли злодеев, противостоящих героям, хотя в равной степени он может действовать от лица союзников и невинных прохожих.

Поскольку эта игра подчиняется всем условностям ролевой индустрии, ваша судьба находится в руках Хранителя и поддаётся капризам судьбы, роль которых играют броски костей. Тем не менее, за всеми действиями протагониста неизменно стоит ваша собственная воля. Каждый раз, когда вы принимаете новое решение от лица своего персонажа, история поворачивается в другом направлении. Каждый из игроков обладает шансом внести свой вклад в создание коллективной истории, описывая, что делает его герой (или даже злодей), и продвигая тем самым сюжет к кульминационной точке. Возможно, вам будет легче описывать действия своих героев так, как если бы речь шла о составлении страниц и панелей комикса. Описывайте движения, звуковые эффекты, трюки и броские фразы. В основе этой игры лежит *ваша собственная деятельность*, и чем плотнее вы работаете с другими игроками (включая Хранителя), тем легче вам будет создать действительно запоминающийся сценарий. После всех бытовых тягот, которые нам с вами приходится переживать на работе, в школе, по воле соседей или новостных каналов, мало что может раскрасить вечер так, как возможность собраться с друзьями и посмотреть на мир глазами супергероя!

Карты героев

Карта героя существует для того, чтобы вы могли быстро освежить в памяти всё, что вам нужно знать о протагонисте и его характеристиках – силах, важных элементах биографии, способностях и других личных чертах. Большинство характеристик, составляющих карту героя, активно используются во время игры. Карта героя служит игровым эквивалентом статьи, посвящённой данному персонажу в **Официальном справочнике по Вселенной Марвел** или на **Marvel.com Wiki**.

В качестве образца мы используем карту Капитана Америки.

Кооперация

Три вида Кооперации определяют, насколько эффективно ваш герой действует **Соло**, с **Другом** или в **Команде**. Кэп добивается наилучших результатов, когда ему удаётся поработать в Команде. Более подробные сведения о Кооперации можно найти на стр. 62.

Отличия

Большинство героев обладают тремя Отличиями: как правило, в роли подобных характеристик выступают определяющие элементы их биографии, личные качества или ключевые фразы, позволяющие сделать вывод о мировоззрении и поведении персонажа. Хотя способность *Вдохновлять примером*, биографическая особенность *Человек вне времени* и самоопределение своей сущности как *Заступника свободы* могут не только помогать Капитану, но и мешать ему достичь своих целей, Отличия всегда могут найти своё отражение в игровом сюжете. Подробную информацию об Отличиях можно найти на стр. 67.

Комплект способностей

Большинство героев располагают, по меньшей мере, одним Комплектом способностей (а многие обладают сразу двумя), которые наделяют их целой серией необычных качеств и специальных эффектов (СЭФ). Каждый Комплект способностей наделён одним или несколькими Пределами. Капитан обладает двумя Комплектами, один из которых построен на результатах Программы доктора Эрскина по созданию суперсолдата, а другой – указывает на владение знаменитым вибраниевым щитом. Подробнее Комплекты способностей описаны на стр. 70.

Специализации

Понятие Специализаций соответствует навыкам, связям, знаниям и тренировке, превозносящим героя над массой обычных людей. Каждая Специализация измеряется по шкале, обладающей двумя показателями: Эксперт и Мастер. Специализации, развитые до мастерского уровня, встречаются достаточно редко, в то время как навыки, достигшие экспертного уровня, присущи большинству супергероев. Так, Капитан считается Экспертом в акробатических прыжках, скрытности, взаимодействии с людьми и управлении техникой, однако при этом он достиг Мастерства во многих формах боевых искусств и владении многими видами современного вооружения. Более подробные сведения о Специализациях можно найти на стр. 96.

Прозвище

Данный раздел включает публично известное имя или героическое прозвище, под которым известен протагонист – в данном случае, Капитан Америка.

Имя

В этой секции следует указать реальное имя героя – или, по крайней мере, то имя, которое он использует за пределами своей героической деятельности. Имя обязательно сопровождается указанием того обстоятельства, скрывает ли его или использует публично сам персонаж. В некоторых случаях имя дублирует прозвище героя. Подлинное имя Капитана – Стив Роджерс, и он ничуть этого не скрывает.

История

Краткое изложение приключений героя во Вселенной Марвел, на случай, если вам понадобится вспомнить ключевые моменты.

Личность

Общее описание надежд, целей, привычек и недостатков героя.

Способности и ресурсы

Более подробное описание Специализаций, Комплекта способностей и других ресурсов, доступных протагонисту. Благодаря этой информации вы сможете лучше описывать всевозможные трюки и действия своего героя другим игрокам.

Вехи

Рано или поздно любому герою приходится совершать трудный выбор, и порой каждый из вариантов такого выбора предполагает серьёзные последствия. Вехи протагониста руководят его деятельностью, позволяя каждому игроку отражать нравственный выбор, который его персонаж должен (или желает) совершить в ходе истории. Взамен на отыгрыш Вехи каждый игрок получает очки опыта (XP), позволяющие добавлять в карту героя новые преимущества, повышать объёмы ресурсов или приобретать новые характеристики – либо просто вносить свою лепту в создание коллективной истории. Вехи Капитана Америки опираются на моральный выбор, связанный с принятием нового героя под свою опеку и с возвращением (или отказом от возвращения) в команду Мстителей. Более подробная информация о Вехах изложена на стр. 105.

Что нужно для игры:

Оперативное руководство, которое вы читаете в данный момент

Официальное **Событие** Вселенной Марвел либо собственные заметки Хранителя

Карты героев для всех игроков

Набор игровых **дайсов**: четырёхгранных, шестигранных, восьмигранных, десятигранных и двенадцатигранных. Желательно обладать по одному набору для каждого игрока и двумя или даже тремя наборами для Хранителя, хотя вы вполне можете делиться недостающими дайсами друг с другом

Жетоны, стёклышки, монетки или другие фишки, позволяющие отражать Сюжетные очки на материальном уровне

Различные виды фишек, игровых карт, фигурок или карточек, позволяющих отразить порядок действий

Карандаши, черновая бумага, учётные карточки или другие материальные носители для хранения заметок (в этой роли может выступать даже планшет или персональный компьютер)

Место, в котором вы сможете не только собраться и посидеть, но и время от времени бросать дайсы, не боясь их потерять

Что может пригодиться:

Особые листки для Хранителя и игроков (доступны для скачивания по адресу www.margaretweis.com)

Закуски и напитки

Дополнительные копии **Оперативного руководства**

Дополнительные наборы **дайсов**

Дайсы



В игре используются **четырёхгранные, шестигранные, восьмигранные, десятигранные и двенадцатигранные** дайсы. Для упрощения их использования названия всех пяти видов дайсов сокращаются следующим образом: d4, d6, d8, d10 и d12. Когда вы используете сразу несколько дайсов *одного* типа, множитель указывается перед буквой *d* – например, вот так: 2d6 или 3d10. Дайсы используются для отражения **характеристик** протагониста: дайсы с меньшим количеством граней предполагают использование сил, которые часто приводят к неприятностям и помехам; большие по размеру дайсы отражают использование черт, которые чаще всего обеспечивают персонажу продуктивную деятельность и успех. Любые характеристики выделяются в тексте следующим образом: *Характеристика d6*.

Разница в размере между d4 и d6 называется шагом, степенью или уровнем. Таким образом, разница между d4 и d8 составляет два шага (и так далее). **Повышение** означает, что вы должны выбрать дайс с большим количеством граней. **Понижение** действует противоположным образом. Понижение d4 предполагает полный отказ от действия. Вы не можете усиливать какие-либо характеристики выше уровня d12 – как правило, вместо этого правила предполагают дополнительные возможности (как, например, в случае с героем, который теряет сознание, получив более d12 очков стресса); в обратном случае вам следует усилить второй по величине дайс, которым вы обладаете в данный момент (позже это явление будет рассмотрено в разделе, посвящённом запасу дайсов).

Когда бросать дайсы

Когда вы бросаете дайсы, Хранитель или другой игрок делает ответный бросок для того, чтобы выяснить, удалось ли заявленное вами действие. Всякий раз, когда вы стоите перед значимым выбором, вы можете бросить дайс. Тем не менее, далеко не каждая ситуация требует разрешения броском. Вы можете использовать приведённый здесь перечень в целях определения необходимости проходить проверку.

Делайте бросок, когда...

- Вы не уверены, преуспее ли герой в совершении заявленного действия.
- Вы хотите сделать что-нибудь трудное, смелое или опасное.
- Вы хотите помешать другому игроку, застопорить его действия или даже выступить против него напрямую.
- Вы хотите использовать суперспособности или другие интересные качества своего персонажа.

Не делайте никаких бросков, когда...

- Исход броска не представляет интереса для истории.
- Действие не предполагает риска, выявления неожиданностей или решения затруднений.
- Действие ничего не меняет, вне зависимости от успеха или провала броска.
- Никто и ничто не мешает герою выполнить заявленное действие.
- Ситуация требует навыков, которыми ваш герой просто не обладает.

Что если Хранитель заявляет, что ситуация не требует броска, однако вы рассчитываете добиться особых эффектов от разрешения текущей проблемы? Это ваше право как игрока; вы можете объяснить, почему хотите сделать ставки и в чём будет заключаться разница между провалом и разными степенями успеха. Если Хранитель принимает ваше объяснение и вы делаете бросок, вам придётся использовать те результаты, которые выпали на брошенных дайсах. Отказаться от них уже после броска невозможно.

Список характеристик, формирующих запас дайсов:

Один дайс за Отличие – либо d8, либо d4

По одной силе из каждого Комплекта способностей

Одна Специализация

Один из дайсов, отвечающих за стресс противника или трудность помехи

Одно преимущество, если таковое присутствует в карте героя

Один дайс за применение воли, трюка или ресурса, если герой располагает ими

Запас дайсов

Всякий раз, когда ваш герой пытается совершить действие, исход которого неочевиден, первое, что вам необходимо сделать – это заявить Хранителю и другим игрокам, что именно делает ваш герой. После этого вам остаётся взять несколько дайсов, основываясь на характеристиках, способных помочь герою совершить действие или хотя бы приблизиться к своей цели. Этот набор игровых костей и образует ваш **запас дайсов**.

Как только дайсы оказываются у вас на руках, вы можете забыть, благодаря каким характеристикам их получили: иными словами, вам не нужно отслеживать, какой дайс предоставила вам сверхъестественная способность и какой – другая характеристика.

Бросок

Бросьте на стол все набранные дайсы и позвольте себе и другим игрокам увидеть результаты. Для удобства можете распределить их по порядку, от самого высокого результата до самого низкого. Отложите в сторону все дайсы с выпавшей единицей. На двух ближайших стадиях вам они не понадобятся.

Если у вас на руках не хватает того количества дайсов, которое предполагают ваши характеристики, запишите выпавшие результаты на бумаге, после чего перебросьте недостающее число дайсов. Равным образом, вы можете просто позаимствовать несколько дайсов у других игроков. Если вы всё же заносите результат, не забудьте указать тип дайса наряду с самим результатом. Иногда это может сыграть заметную роль при интерпретации результата Хранителем. А потому будьте внимательны!

Как игрок я располагаю семью дайсами на руке:



Я делаю бросок и получаю следующие результаты:



Результат явно не в мою пользу! Для удобства я откладываю в сторону восьмигранник и шестигранник, давшие единицу.

Выберите два любых дайса, на которых выпало любое значение, кроме единицы. Сложите результаты, полученные на этих дайсах. Сумма позволяет вам узнать, насколько эффективно герой решил стоящую перед ним проблему, а потому в большинстве ситуаций чем выше оказывается итоговое значение, тем лучше для протагониста.

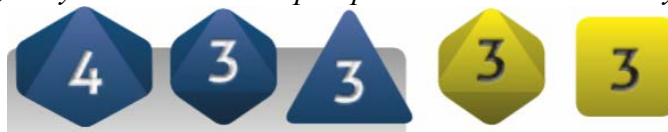
Я решаю выбрать результат 4 на десятиграннике и 3 на восьмиграннике. Итого даёт мне 7 очков.



При желании вы можете вложить в бросок Сюжетные очки и добавить соответствующее число результатов к уже полученной сумме. Каждый дополнительный дайс с результатом, который вы собираетесь добавить к итоговому числу, стоит одно очко. Решить, используете ли вы эту возможность, вы должны непосредственно перед подведением итогов – позже у вас не будет шанса передумать и добавить ещё несколько дайсов к получившемуся числу. Поскольку существует немало других возможностей, на которые можно расходовать Сюжетные очки, в таком случае имеет смысл подумать, насколько важен для вас результат броска.

Если после того, как вы отложили все дайсы с выпавшей единицей, у вас остался только один дайс с другим значением, итоговое число определяет именно он. Если все дайсы, использованные при броске, дали результат 1, итоговое число равняется нулю.

У меня есть одно Сюжетное очко, которое я вкладываю в бросок. Это позволяет мне добавить результат 3, полученный на четырёхграннике. В итоге я получаю 10 очков.



Теперь вы должны выбрать один из оставшихся дайсов, который будет определять **эффект действия**. Данный эффект позволяет выяснить, насколько близко герой подошёл к заявленной цели. В частности, он может отражать силу удара, ценность поддержки или степень защиты от негативных воздействий. Вы можете выбрать любой из дайсов, за исключением тех, которые дали результат 1, и тех, которые были использованы для определения итогового значения. Вы можете даже сознательно выбрать меньшие дайсы для определения суммы, с тем чтобы использовать более крупный дайс для определения эффекта. Этот последний дайс, определяющий эффект действия, не даёт никаких результатов. Вам не нужно его бросать: важен только сам тип этого дайса, то есть количество его граней.

Кроме того, вы можете вкладывать Сюжетные очки в целях добавления нового дайса для определения эффекта. Каждый дополнительный дайс стоит 1 Сюжетное очко. Несколько **итоговых дайсов** на руке означают, что вы способны решить ситуацию сразу множеством разных способов или направить действие на разные цели: например, вырубив двоих грабителей одновременно. Если по каким-либо причинам у вас на руках не остаётся дайсов, по умолчанию вы можете использовать четырёхгранник. Само собой, это совсем немного – но всё же лучше, чем ничего.

*У меня на руках остались только d8 и d6, а потому я решаю использовать восьмигранник в качестве **итогового дайса**. Если бы я не потратил единственное Сюжетное очко для добавления третьего дайса к результату, я смог бы использовать в качестве итогового дайса и d8, и d6.*



Любой дайс, принёсший при броске результат 1, называется **брешью**. Его нельзя использовать в качестве итогового дайса, как и добавлять к результату броска. Вместо этого Хранитель может использовать его для добавления одного дайса к **запасу рока**, что делает ситуацию более напряжённой. Если брешь выпадает при броске самого Хранителя, игрок вправе заявить активацию специальных эффектов, точный характер которых зависит от Комплекта способностей (наряду с некоторыми другими факторами).

Мой бросок дал две единицы, что открывает Хранителю две брешы. К сожалению, сам я не могу использовать их для улучшения результата броска или выбирать их в качестве итоговых дайсов.



Памятка для бросков

Ниже приведён общий перечень действий, которые вам необходимо совершить при броске.

1. Объявите, что именно делает ваш герой, прежде чем набирать запас дайсов.
2. Добавьте в запас по одному дайсу за каждую характеристику, которая может использоваться в текущих обстоятельствах.
3. Сделайте бросок и отложите в сторону все брешы (дайсы, показавшие результат 1).
4. Выберите два дайса, которые определяют успешность вашего действия. Вы можете потратить Сюжетные очки для добавления большего числа дайсов в целях определения результата.
5. Выберите один итоговый дайс, который будет определять эффект действия. Вы можете вложить Сюжетные очки для приобретения сразу нескольких итоговых дайсов.
6. Определите результат, тип итогового дайса и количество брешей.
7. Хранитель или другой игрок делает встречный бросок. Сравните результаты для выявления победителя.

Как отслеживать результаты

В некоторых играх ведущий, отвечающий за организацию и проведение игры, кидает дайсы в тайне от игрока. Тем не менее, в Буллпене не может быть никаких секретов. Делайте свои броски в открытую, о Хранители!

Поскольку дайсы используются достаточно регулярно, вы можете записать результаты важных бросков, на которые вы будете опираться в течение достаточно долгого времени, где-нибудь на бумаге или на специальной карточке. Тем не менее, если у вас хватает свободных дайсов, ничто не мешает вам просто отложить эти дайсы в сторону, чтобы они сами напоминали вам о долгосрочных эффектах тех или иных бросков.

Где найти...

Сюжетные очки – стр. 10

Активация брешей – стр. 12

Запас рока – стр. 14

Специальные эффекты (СЭФ) – стр. 88

Сюжетные очки

Сюжетные очки служат игровой валютой, которую вы зарабатываете посредством участия в создании коллективной истории или в ситуациях, связанных с риском для благополучия вашего героя. Вкладывать же такие очки можно как в улучшение результатов всевозможных проверок, так и для активации брешей, выпавших при броске Хранителя, и так далее, и так далее. Каждый игрок начинает историю с одним Сюжетным очком (СО). Если вы выступаете в роли Хранителя, вы обладаете безграничным запасом таких очков, однако своим персонажам вы можете помогать за счёт дайсов рока, а не СО. Для отражения Сюжетных очков, которыми располагает тот или иной игрок, вы можете использовать фишки, жетоны или монетки. Соберите высокую кучу этих расходных материалов на столе рядом с Хранителем. Помните, что они будут постоянно использоваться на игре и передаваться от игрока к игроку или от игроков – к Хранителю. Не бойтесь тратить их щедро!

Сюжетные очки можно использовать *перед броском* для того, чтобы...

- Добавить к запасу дайсов d6.
- Добавить ещё одну характеристику из уже использованной группы (например, две суперсилы из Комплекта или два Отличия).
- Добавить трюковый дайс от Специализации или Комплекта способностей протагониста.
- Активировать специальный эффект (СЭФ) из Комплекта способностей.

Сюжетные очки можно использовать *после броска* для того, чтобы...

- Добавить к результату броска ещё один дайс.
- Выбрать ещё один итоговый дайс.
- Активировать брешь, выпавшую при броске Хранителя.
- Активировать определённые СЭФ из Комплекта способностей.
- Использовать итоговый дайс при ответном броске.
- Изменить тип полученного стресса.

Сюжетные очки можно использовать в переходной сцене для того, чтобы...

- Добавить один дайс за ресурс, связанный со Специализацией.

Сюжетные очки можно получить, когда вы...

- Используете Отличие с заведомо отрицательными последствиями для героя.
- Активируете Предел для Комплекта способностей.
- Получаете при броске одну или несколько единиц-брешей, которые Хранитель или другой игрок может использовать для улучшения собственных бросков.

Вложение Сюжетных очков

Сюжетные очки используются исключительно по воле самого игрока. Ни одна способность в игре не должна требовать от вас их вложения, хотя СО активно применяются в ходе игры для повышения напряжения и динамики самой истории. Когда вы расходуете СО, обычно от вас требуется отложить в сторону фишку, которая отражает это очко – будь это стеклянный жетон, монетка или фигурка. Такая фишка возвращается в общую грудку рядом с Хранителем. В некоторых ситуациях СО передаются другим игрокам напрямую.

Добавление шестигранника

Наименее интересным – и чаще всего самым неэффективным – использованием Сюжетного очка может стать добавление шестигранника в ваш запас дайсов перед броском. Вы всегда можете прибегнуть к этому варианту, если не верите, что способны описать какие-либо интересные трюки в текущей ситуации (или есть у вас просто кончились классные идеи), либо когда карта вашего героя просто не предоставляет вам достаточное число дайсов из-за несоответствия его биографии тому действию, которое он в данный момент совершает. Если вы прибегаете к этой возможности, расход Сюжетного очка отражает минутное везение, какое-то минимальное преимущество или просто приложение волевого усилия со стороны героя. Вам не нужно объяснять, откуда взялся этот шестигранник; вы просто вкладываете Сюжетное очко, добавляете дайс и делаете бросок.

Если такой дайс вы добавляете себе на руку после того, как Хранитель открывает вам **брешь** (то есть когда он выкидывает один или несколько дайсов с результатом 1), вы получаете **d8** вместо **d6**.

Добавление характеристик

Возможно, вы обладаете сразу несколькими суперсилами в пределах одного Комплекта способностей, и каждая из них кажется подходящей для решения текущей проблемы. Равным образом, вы можете обнаружить, что персонаж способен использовать больше одной Специализации для устранения препятствия, стоящего перед ним. Хотя одну из этих характеристик вы можете использовать по умолчанию, добавление ещё одной стоит 1 Сюжетного очка за каждую группу характеристик, из которой вы извлекаете это дополнительное преимущество. Особенно полезен подобный выбор тогда, когда вы обладаете сразу несколькими характеристиками на уровнях d10 и d12. Аналогичным

образом, не слишком разумно прибегать к этой возможности при выборе между характеристиками, отмеченными показателями d4 или d6.

Добавление трюка

Если вам приходит в голову мысль о том, как связать текущее действие протагониста с Комплектом его способностей или какой-либо Специализацией, вы можете добавить к запасу дайсов d8 (вместо стандартного d6) в качестве трюка. Если вы добавляете такой дайс, опираясь на брешь (единицу при броске), предоставленную Хранителем, вы получаете d10 вместо d8. Подробнее трюки описаны на стр. 20.

Активация специальных эффектов

В определённых случаях активация СЭФ, привязанных к Комплекту способностей, предполагает расход Сюжетных очков.

Добавление дайса к результату броска

Когда бросок не приносит вам высоких результатов или когда вы хотите получить ещё более впечатляющий результат, нежели тот, что предлагает вам сложение двух дайсов, вы можете потратить СО на добавление соответствующего количества дайсов. Вы должны решить, используете ли эту возможность, до того, как объявите окончательный результат и выберете итоговый дайс. Если у вас просто нет дополнительных дайсов, которые вы не использовали бы при броске, вы не можете прибегнуть к этой возможности. Кроме того, вы не можете добавлять к результату броска те дайсы, на которых выпала единица.

Добавление итоговых дайсов

Вы можете потратить СО на приобретение соответствующего количества итоговых дайсов. Они никак не дополняют и не изменяют первый, который вы выбираете по умолчанию. Вместо этого вы должны потратить дополнительные дайсы на достижение других целей. Эту возможность имеет смысл использовать для создания динамичной сцены, в ходе которой ваш протагонист достигает сразу множества разных эффектов. Подобные эпизоды вы могли видеть в комиксах, когда картинка разделяется на несколько панелей, на которых герой побеждает одного злодея, затем вырубает другого и продолжает сбивать их с ног одного за другим. Для создания такого множественного эффекта вам и нужны несколько итоговых дайсов. Также вы можете применять итоговые дайсы для создания преимуществ или для нанесения дополнительного объёма стресса. А потому старайтесь думать об итоговых дайсах как отправных точках для комбо: например, вы можете нанести серьёзный урон противнику, после чего наделить напарника преимуществом, которое поможет ему провести собственную, не менее эффективную серию ударов.

Активация брешей Хранителя

Если Хранитель получает единицу на одном или нескольких дайсах, вы можете вложить Сюжетное очко для использования этой бреши.

- Вы можете наделить себя либо дополнительным d8, либо d10, однако в последнем случае вам необходимо как-либо связать текущее действие со своей Специализацией или Комплектом способностей. Другими словами, вложение Сюжетных очков в тех случаях, когда Хранитель получает единицу при броске, позволяет вам добавить d6 или d8 к ближайшей проверке, однако сразу при попадании в ваш запас дайсов они должны быть повышены на один шаг. Вы можете использовать этот бросок в качестве реакции (если Хранитель предоставляет вам шанс совершить какое-либо действие прямо сейчас) или оставить полученный дайс для усиления следующего броска. В последнем случае запишите где-нибудь на листке, какой дайс вы получили, чтобы не забыть о нём, если следующий бросок вам придётся делать нескоро.

- Вы можете усилить преимущество, только что созданное при помощи итогового дайса, повысив его на одну ступень, или создать ресурс прямо посреди Фазы действий.

- Вместо того, чтобы добавлять новый дайс в запас, вы можете использовать брешь Хранителя для активации специальных эффектов или Пределов.

Использование итогового дайса из встречного броска

Как правило, если вы делаете встречный бросок против заявки Хранителя и получаете более высокий результат, вы просто предотвращаете заявленное действие (персонаж Хранителя проигрывает), и на этом ваше сопротивление завершается. Тем не менее, вложив Сюжетное очко, вы можете выбрать из своего результата итоговый дайс и использовать его в своих целях – например, для нанесения стресса, создания препятствий перед врагом или формирование нового преимущества. Подробнее техника встречных бросков излагается на стр. 49.

Изменение характера стресса

Многие конфликты между героями оканчиваются получением стресса, который может быть нанесён на физическом, ментальном или эмоциональном уровне. Вложив одно Сюжетное очко, вы можете изменить характер полученного стресса на любой другой. Это может помочь вам избежать серьёзных последствий, хотя и не даёт вам возможности проигнорировать стресс целиком. Более подробно система стресса описана на стр. 23.

Добавление ресурса

В переходной сцене вы можете вложить Сюжетное очко для добавления ресурса, связанного с одной из ваших Специализаций. Ресурсом называется временная характеристика, отражающая информатора в профессиональной среде, элемент снаряжения или ценное сведение. Ресурсы вступают в игру на уровне d6, если связаны с экспертной Специализацией, и на уровне d8, если вы добились мастерства. Ресурс сохраняется до конца следующей фазы действий, а потому вы можете использовать его далеко не раз. Если Хранитель даёт вам брешь (выкидывая единицу), вы можете создать ресурс прямо на стадии действия вместо того, чтобы ждать переходной сцены. Подробнее о ресурсах можно прочитать на стр. 20.

Получение Сюжетных очков

Если вы не будете зарабатывать Сюжетные очки в ходе игры, ваша история даже близко не подойдёт к тому уровню азарта, зрелищности и динамики, который предполагает эта игра. Каждую сессию вы начинаете с одним Сюжетным очком, и нет никакого ограничения, указывающего максимальное количество очков, которым вы можете располагать.

Вот общий список действий, позволяющих вам получить новые Сюжетные очки.

Использование Отличия на d4

Отличиями называются ключевые характеристики, связанные с биографией, личностью и знаменитыми репликами героя. Когда вы добавляете к запасу дайсов Отличие, вам необходимо выбрать между d8 (то есть позитивным или даже спасительным аспектом вашего Отличия) и d4 (то есть негативной или проблематичной стороной этой характеристики). Хотя другие игроки или даже Хранитель могут рекомендовать вам выбрать при текущих условиях тот или другой вариант, окончательное решение остаётся за вами. Если вы выбираете d4, вы получаете 1 СО из груды фишек, лежащих рядом с Хранителем. Подробнее Отличия описаны на стр. 67.

Активация Предела

Большинство Комплектов обладают Пределами, связанными с определёнными суперспособностями – а потому вы можете зарабатывать Сюжетные очки, отключая или ослабляя свои уникальные силы. Хотя награждать вас за такие решения должен Хранитель, вы и сами можете взять фишку Сюжетного очка, когда сознательно отказываетесь от своей способности в данной ситуации. Если вы делаете это сами, вы всегда получаете только 1 СО. Если Предел активирует Хранитель, сначала он просто вычитает один дайс из запаса рока. Это не наделяет вас Сюжетными очками. Вместо этого у вас появляется возможность ограничить свои способности, чтобы получить СО – только после этого Хранитель будет решать, станет ли он использовать запас рока в текущем раунде.

Активация бреши со стороны Хранителя

Если *вы*, а не Хранитель, получили единицу хотя бы на одном дайсе, Хранитель может наградить вас Сюжетным очком, чтобы добавить дайс к запасу рока. Если сразу несколько дайсов дали результат 1, Хранитель всё равно берёт один-единственный дайс, однако он может использовать эти дополнительные бреши для того, чтобы увеличить размер этого дайса, не наделяя вас дополнительными СО. Так, при выпадении двух брешей, Хранитель может взять дайс d6 и усилить его до d8, предоставив вам только 1 СО. Если Хранитель всё же решает взять несколько дайсов, вы получаете по одному очку за каждый дайс, пополнивший запас рока – например, Хранитель может взять 2d6 и добавить вам 2 Сюжетных очка. Подробнее о запасе рока мы поговорим в следующем разделе.

Базовый запас рока

Характер Акта	Запас рока
Стандартный	2d6
Героический	Xd8
Катастрофический	Xd10
Глобальный	3dX
Космический	4dX

Примечание: символ “X” в каждой графе означает базовый показатель. Таким образом, если вы проводите Акт, обладающий космическим масштабом (4dX) и отличающийся катастрофическим характером (Xd10), базовый запас рока составляет 4d10.

Где найти...

Трюки – стр. 20
Ресурсы – стр. 20
Преимущества – стр. 22
Акты, Сцены, События – стр. 32
Пределы – стр. 92

Запас рока

Запас рока служит ключевым инструментом, позволяющим Хранителю усложнять задачи героев, а под конец Акта наполнять Событие дополнительными угрозами, препятствиями и проблемами. Дайс, находящийся в запасе рока, называется **дайсом рока**. По умолчанию Хранитель начинает каждый Акт с 2d6 в запасе рока, хотя некоторые Акты могут начинаться с большим количеством дайсов или с более крупными дайсами (см. врезку “Базовый запас рока”).

Я выступаю в роли Хранителя, а мои друзья играют за Людей-Икс: Циклона, Эмму Фрост, Зверя и Китти Прайд. Они натываются на группу Стражей адского пламени – грабителей в масках, нанятых Внутренним кругом Клуба адского пламени. Мой запас рока начинается с 2d6, поскольку в этой сцене нет ничего катастрофического или сложного, и уж точно данный Акт не повлияет на глобальные или космические события во Вселенной Марвел.



Формирование запаса рока

По мере развития сюжета запас рока неизбежно будет расти, поскольку всякий раз. Когда Хранитель активирует брешь, предоставленную игроком, и наделяет последнего Сюжетным очком, в этот запас входит новый d6. Если один бросок игрока открывает Хранителю сразу несколько брешей, Хранитель может усилить этот дайс на один шаг за каждую дополнительную брешь. Это не приносит игроку дополнительных СО. Если Хранитель желает добавить в запас рока несколько дайсов, он выдаёт соответствующее количество СО игроку.

Кроме того, вместо добавления нового шестигранника в текущий запас Хранитель может усилить самый маленький дайс в запасе рока на одну ступень. Это позволяет сделать запас внушительнее здесь и сейчас, не ожидая, пока игроки сделают ещё несколько неудачных бросков.

Когда Хранитель добавляет в запас новый дайс, он может описать негативный эффект, сопровождающий действие героя. Подобный эффект должен объяснять, почему ставки в конфликте растут, а угроза всё крепнет.

Во время схватки со Стражами адского пламени игрок, отыгрывающий роль Циклопа, делает бросок и получает сразу три единицы. Как Хранитель я могу передать ему сразу три Сюжетных очка, добавив 3d6 в свой запас рока, либо два СО за d8 и d6, либо всего одно очко за d10. Мне нравится второй вариант, а потому я добавляю d8 и d6. Учитывая, что Циклоп использовал свою линзу для выстрела в Стражей, я решаю, что он случайно задевает соседнее здание и вселяет ужас в случайных прохожих. Теперь мой запас рока состоит из 3d6 и 1d8.



Хранитель может добавлять напрямую в запас рока **итоговые дайсы**, полученные злодеем в результате своего действия. В этом случае злодей отказывается от причинения стресса или создания препятствий перед героями. Это отражает стремление такого злодея сеять на улицах хаос и страх, запугивать случайных свидетелей или демонстрировать героям свою непреодолимую мощь. Хотя напрямую это никак не вредит героям, позже они могут столкнуться с дополнительными препятствиями из-за увеличенного запаса рока.

Кроме того, запас рока может вырасти за счёт определённых действий героев. Карты некоторых персонажей включают Комплекты способностей, завязанные на усилении запаса рока при использовании определённых эффектов.

Дайсы рока можно потратить перед броском, чтобы...

- Добавить к броску новый дайс.
- Активировать специальные эффекты некоторых злодеев.

Дайсы рока можно потратить после броска, чтобы...

- Добавить дополнительный дайс к результату (но только в том случае, если этот дайс равен потраченному или уступает ему по размеру).
- Выбрать дополнительный итоговый дайс, если злодей атакует нескольких персонажей (но только в том случае, если этот дайс равен потраченному или уступает ему по размеру).
- Использовать итоговый дайс из встречного броска.
- Активировать специальные эффекты некоторых злодеев.

Дайсы рока можно потратить в течение сцены, чтобы...

- Создать новое Отличие Сцены (d8 или более мощное).
- Помешать действию, заявленному героем, при помощи неигрового персонажа.
- Отделить героя от группы (разбив динамику его работы Соло/С другом/в Команде).
- Активировать эффект Сцены или События.
- Потратить 2d12, чтобы закончить Сцену немедленно.

Использование запаса дайсов

В ходе игры вы как Хранитель можете использовать запас рока почти теми же способами, что и игроки – свои Сюжетные очки. Каждый раз, когда вы используете одну из подобных опций, вы вкладываете в неё один дайс рока; если только определённое правило не использует дополнительных правил, вы должны сбросить с руки один дайс. В определённых случаях размер дайса ограничивает ваши возможности по его использованию.

Добавление дайсов к запасу

Вы можете вложить дайс рока в немедленное приобретение нового дайса перед броском. Поскольку эта возможность используется неигровыми персонажами, вы можете прибегнуть к данному методу при выполнении любого действия или при проявлении любой реакции. Вы просто переносите дайс напрямую из запаса рока в запас дайсов. Если после этого вы хотите вернуть использованный дайс, вам необходимо передать 1 СО игроку или игрокам, против которого или которых использовалась эта способность. В обратном случае вы теряете этот дайс.

Активация специальных эффектов

Многие злодеи обладают собственными Комплектами способностей наряду с СЭФ, которые позволяют усиливать запас рока всякий раз, когда герой использует Сюжетные очки для активации своих сил. Если только в описании правила не приведено обратного утверждения, вы можете использовать для активации СЭФ любые дайсы вне зависимости от их размера.

Добавление дайсов к общему результату

Ничто не мешает вам вкладывать дайсы рока в усиление результата. Для этого вы тратите дайс рока, равный или превосходящий по размеру тот дайс, который вы хотите добавить. После этого вы добавляете целевой дайс к результату. Так, добавление d8 к результату требует вложения d8, d10 или d12 из запаса рока.

Добавление итогового дайса

Вы можете выбрать более одного итогового дайса после броска. Для этого вы тратите дайс рока, равный или превосходящий по размеру тот дайс, который вы хотите выбрать. Например, добавление d8 к числу итоговых дайсов требует вложения d8, d10 или d12 из запаса рока.

Наступает мой черёд как Хранителя провести атаку со стороны одного из двух Стражей адского пламени, однако они не представляют особой угрозы для протагонистов: типичный Страж обладает уровнем d6 (Соло d4, Друг d6, Команда d8) и Энергетическим бластером d6. В данный момент мой запас дайсов составляет 3d6 (d6 за счёт Друга, d6 благодаря самому уровню и d6 за счёт бластера). Я решаю потратить d8 из своего запаса рока, с тем чтобы превратить бросок атаки в 3d6 + d8.



Как только я сделаю свой бросок, я смогу использовать один из шестигранников, оставшихся в запасе рока, на добавление третьего дайса к своему результату или на получение второго итогового дайса, но только если этот дайс не будет превышать уровня d6.

Использование итогового дайса из встречного броска

Подобно тому, как игрок способен вложить СО в сохранение итогового дайса после встречного броска для его дальнейшего применения собственных действиях, вы как Хранитель обладаете правом потратить d6 или более крупный дайс из запаса рока с аналогичной целью. Опишите, как защищающийся персонаж ухитряется воспользоваться уязвимой точкой героя, опираясь на собственную смекалку или какой-нибудь отвлекающий фактор. Более подробная информация об итоговых дайсах изложена на стр. 48.

Создание Отличия Сцены

Вы можете вложить дайс рока в создание Отличия непосредственно для текущей Сцены. Такие Отличия требуют расхода d8 или более крупного дайса. Они могут указывать на свойства местности или текущую обстановку (примерами могут служить Пылающий коридор или Паникующая толпа). Отличия Сцен применяются главным образом для

создания трудностей, которые вы как Хранитель сможете использовать при встречах бросках против героев или при оцифровке действия злодеев. В таких случаях вы добавляете к соответствующим действиям d8, хотя изобретательные игроки могут сами активировать Отличия в пользу своих персонажей (например, в качестве d4 для того, чтобы получить Сюжетное очко). Если вы сами решаете применить Отличие Сцены для получения d4, вы можете усилить самый маленький дайс в своём запасе на один шаг. Подробнее об Отличиях Сцен можно прочитать на стр. 69.

Вмешательство в порядок действий

Порядок действий любых персонажей – героев, злодеев, случайных прохожих и так далее – в Фазе действий отличается чрезвычайно текучим характером, а потому инициатива регулярно переходит от одного игрока к другому или даже от игрока лично к вам. Если вы хотите вмешаться в порядок действия и заявить, что один из ваших собственных персонажей (будь это суперзлодей или банда грабителей), действует *перед* героями, вы должны вложить в это решение дайс рока. По умолчанию вы тратите d6, хотя если герои обладают Феноменальными, Сверхчеловеческими или Богоподобными Рефлексами (или, в некоторых ситуациях, Восприятием), вам придётся вложить более крупный дайс (d8, d10 или d12 в зависимости от уровня способности). Если ваш персонаж сам обладает развитыми Рефлексами или Восприятием, это может несколько снизить дополнительную стоимость вмешательства. Порядок действий детально расписан на стр. 35.

Разделение героев

Вы можете вложить дайс рока в попытку отделения героев друг от друга – или, напротив, их сплочение, если они уже действуют поодиночке. Вложите дайс рока, равный или превосходящий по размеру самый высокий дайс Кооперации, используемый героями в данный момент. Так, герой, привыкший работать в Команде на уровне d8 и занимающийся коллективной деятельностью в текущий момент, может быть отделён от группы, если вы вложите d8, d10 или d12 из своего запаса. Аналогичным образом, герой, предпочитающий работать Соло d8, может быть принуждён к работе с Командой или Другом, если вы вложите d8, d10 или d12.

Расход запаса с подобной целью отражает неожиданные пространственные изменения или проявление незаметных факторов, препятствующих объединению героев или их разделению. Хранитель должен объяснить подобное изменение – например, так: “Неожиданно пол проламывается под Циклопом, и он пропадает из вашего поля зрения” либо “Автоматизированная стена поднимается, открывая вам путь к своим друзьям!” С этого момента герои сами должны найти способ объединиться – или разделиться, если они предпочитают действовать поодиночке.

Активация эффектов Сцены или События

Некоторые Сцены и События обладают эффектами, которые можно активировать за счёт вложения дайсов рока. Это правило действует в дополнение к тем, которые вы видели в сноске ранее в этом разделе. В зависимости от конкретной ситуации, это может быть появление банды грабителей, активация помехи, требующей разрешить свою проблему в пределах ограниченного времени, или появление ключевого антагониста (либо важного союзника). Какие именно дайсы следует тратить на те или иные события, должен показывать список конкретных эффектов.

Завершение Сцены

Как Хранитель вы обладаете правом закончить сцену прежде, чем герои достигнут обычных целей, выполняет стандартные требования или закончат текущие операции. Для этого вам необходимо вложить сразу 2d12 из своего запаса. Такая опция может оказаться особенно полезной в огромной битве, которая заняла уже слишком большой процент времени от запланированной сессии, а обе стороны кажутся приблизительно равными по силам или состоят из множества героев, на проработку действий которых уходит катастрофический объём времени. Данное правило предоставляет вам удобный инструмент

для завершения таких затянувшихся сцен. Как правило, использование дайсов рока с такой целью означает, что вы переходите к более позднему событию в вашей истории, однако вам как Хранителю необходимо описать, как именно завершается сцена и как герои попадают в новую ситуацию.

Использование дайсов рока при встречах проверках

Запас рока используется при бросках против проверок самих героев, когда последние выполняют какое-либо рискованное действие, однако рядом с ними нет персонажей, которые могли бы им помешать. Тем не менее, силы природы, тотальное невезение или неуверенность протагонистов в собственных возможностях могут оправдать использование дайсов рока для встречах бросков со стороны Хранителя.

В последнем случае Хранитель просто использует весь запас рока для броска и выбирает два дайса для выявления результата по тем же правилам, что и при любых других бросках. В конце броска он выбирает третий дайс в качестве итогового. Если Сцена допускает использование дополнительных дайсов при этом броске (например, если вокруг разбросаны препятствия, затрудняющие героям передвижение), вы можете добавить их в общий запас. Для того, чтобы отделить эти дополнительные дайсы от элементов запаса рока, вы можете использовать дайсы другого цвета.

В игре, которую я провожу, Зверь решает пролететь на Блэкбёрде над полем боя между Стражами адского пламени и его товарищами из числа Людей-Икс. Игрок, отыгрывающий зверя, заявляет, что собирается подорвать бронированный шаттл самих Стражей. Хотя в характеристиках шаттла значится Бронированный корпус d8, сейчас в нём нет пилота, который мог бы сдвинуть машину с места в попытке увернуться от выстрелов. В данный момент мой запас рока выглядит так:



Хотя я могу заявить, что ракеты, выпущенные Зверем, автоматически попадают в шаттл, мне нравится мысль о случайном ущербе, который Блэкбёрд может причинить окружающей местности. После того, как Зверь проходит проверку атаки, я добавляю к запасу рока d8 за счёт Бронированного корпуса, что образует уже $3d6 + 2d8$.



Использование таких дайсов Хранителем *не* требует от него расхода каких-либо дайсов из общего запаса. Тем не менее, Хранитель может вложить дайсы рока после броска для того, чтобы увеличить результат, взять несколько итоговых дайсов и так далее. Если Хранитель действительно решает так поступить, после броска он не получает обратно вложенных дайсов рока. Тем не менее, не забывайте, что вы не можете “израсходовать” дайсы, которые вы получили не из запаса рока, а от наличия дополнительных факторов (наподобие Отличий Сцены). Опять же, легче будет использовать дайсы разных цветов для указания их происхождения.

Зверь делает бросок и получает результат, равный 15. В качестве итогового дайса при выстреле по шаттлу Стражей игрок выбирает d8. Теперь мой черёд делать встречах бросок, используя запас рока и бонус за Бронированный корпус шаттла (я намеренно использую дайс d8 другого цвета, поскольку он получен за счёт Бронированного корпуса):



Отложив в сторону единицу, я остаюсь с максимальным результатом 14 (8 на d8 и 6 на двух разных дайсах, из которых я могу выбрать только один).



Я решаю потратить d6, на котором выпал результат 5, для того, чтобы добавить его к общей сумме, что даёт мне уже результат 19. При учёте этого результата я выбираю d6, а не d8, с тем чтобы d8 позже вернулся в мой запас рока.



Шаттлу удаётся выдержать ракетный удар, однако за это мне пришлось заплатить тратой d6 из своего запаса.



Запас рока и очки опыта (XP)

Игроки зарабатывают очки опыта, выполняя условия Вех и внося свой вклад в создание коллективной истории. Тем не менее, у них также есть дополнительная возможность получить очки опыта, когда вы как Хранитель используете запас рока по максимуму.

Всякий раз, когда вы расходуете d12 из запаса рока, *все* герои, которых затрагивает негативный эффект этого действия, получает 1 XP. Если против героя делается бросок такого дайса или если он вкладывается в изменение Сцены, герой получает XP. Этот бонус не применяется только тогда, когда вы вкладываете d12 в изменение явлений, которые никак не влияют на героев, или когда вы добавляете какие-либо характеристики в Сцену, в которой герои не участвуют в момент изменений.

Кроме того, если вы как Хранитель завершаете Сцену (вкладывая в это 2d12), все герои получают по 2 XP.

Трюки, ресурсы и приложение волевых усилий

Сюжеты супергероических игр полагаются в первую очередь на динамику и обилие действий, а потому игра стимулирует игроков к созданию новых интересных моментов благодаря проведению трюков, использованию ресурсов и приложению волевых усилий к решению стоящих перед ними задач. Эти характеристики создаются самими игроками и повышают шансы героев на успех, придавая тем самым активности и самой сцене. Герои могут использовать эти характеристики для проведения целых комбинаций различных действий или для осуществления командной работы. Каждая из подобных характеристик добавляется в запас дайсов перед броском аналогично любой другой характеристике персонажа. Тем не менее, формирование этих временных характеристик требует от игроков расхода Сюжетных очков.

Кроме того, существует ещё одна группа характеристик, известная как *преимущества*. В отличие от вышеупомянутых характеристик, преимущества создаются путём расхода итоговых дайсов по окончании успешных действий. Таким образом, вы можете вложить СО для проведения трюка, добавить соответствующий дайс к броску, получить итоговый дайс, вложить его в создание преимущества и, наконец, использовать это преимущество в следующем броске. Подробнее эти характеристики рассмотрены на стр. 22.

Приложение воли

Любой игрок может добавить d6 в запас дайсов, просто вложив в это Сюжетное очко. Такая техника называется приложением воли: хотя это самый ненадёжный метод использования Сюжетных очков, он предлагает игроку самый быстрый и эффективный способ расширить запас дайсов перед броском. На уровне повествования это означает, что герой собирает волю в кулак, заставляет себя идти дальше или просто вовремя замечает уязвимую точку противника. Этот дайс добавляется только однажды и лишь к тому броску, перед которым было заявлено приложение воли. После этого дайс теряется. Тем не менее, куда эффективнее и интереснее вкладывать СО в создание трюков и преимуществ,

поскольку они дают более крупные дайсы и позволяют добавить происходящему зрелищности.

Проведение трюков

Более эффективный способ использования СО заключается в проведении трюков. Супергерои постоянно используют свои таланты новыми и необычными методами, что зачастую и занимает значительную часть комикса. В игре эти тематические действия называются трюками и предоставляют героям *по меньшей мере* дополнительный восьмигранник (d8). Сложность состоит в том, что при этом вы должны дать интересное и динамичное описание действия вашего персонажа, а сам трюк должен быть связан либо с Комплектом способностей, либо со Специализацией персонажа. Вы можете создать только один трюк, основанный на конкретной способности или Специализации. Как только вы использовали этот трюк для выполнения действия (или ответного броска), герой утрачивает бонус.

*Я играю за Шторм и использую свою способность “**Богиня шторма**” для того, чтобы обрушить на Стражей адского пламени чудовищный вихрь. Хотя я и без того получаю d12 благодаря **Господству над погодой**, занесённому в мой Комплект способностей, я хочу заявить, что на этот раз Шторм подхватывает разбросанный по округе мусор и пыль в попытке ослепить Стражей, чтобы они перестали видеть, чем занимаются другие члены нашей группы. Я вкладываю в это действие Сюжетное очко и создаю трюк “**Ослепляющий вихрь пыли d8**”, который я добавляю к Господству над погодой d12.*

Трюк или преимущество?

Иногда на игре возникают определённые трудности с разграничением трюков и преимуществ с точки зрения их продолжительности и влияния на историю. В конце концов, чаще всего обе характеристики опираются на Комплект способностей персонажа, а увидеть разницу между такими заявками как “Я создаю чудовищный порыв ветра, который расширит мой запас дайсов” и “Я использую весь запас дайсов для того, чтобы создать чудовищный порыв ветра” невооружённым глазом достаточно трудно.

Когда вы планируете следующее действие (или реакцию) своего персонажа, подумайте, собираетесь ли вы использовать свои суперсилы или Специализации для расширения своего запаса дайсов или для достижения определённого эффекта, который в дальнейшем будет усиливать ваши броски. Первый из описанных методов представляет собой трюк; второй – уже преимущество.

Когда ваш герой совершает трюк, вы просто вкладываете Сюжетное очко для получения дополнительного дайса прямо сейчас. Но создавая преимущество, вы используете свой итоговый дайс для формирования какого-нибудь особого эффекта (не связанного с прямым нанесением стресса противнику или созданием помех).

Наконец, помните, что только ваш персонаж получает бонусы от приложения воли, совершения трюков или использования ресурсов, которые он же и создал. Вы не можете тратить Сюжетные очки для того, чтобы наделить бонусом кого-либо ещё. Тем не менее, преимуществами могут пользоваться и ваши союзники, поскольку они вполне могут воспользоваться изменениями, которые ваш герой внёс в текущую обстановку своим действием (или реакцией). Тем не менее, как только вы передаёте преимущество другому герою, только он получает право использовать этот бонус.

Активация брешей Хранителя

для совершения трюков, использования ресурсов и приложения воли

Когда Хранитель открывает вам брешь, выбросив единицу на одном или нескольких дайсах, вы можете активировать её, потратив на это Сюжетное очко. После этого вы получаете бонус за трюк или приложение воли, причём полученный вами дайс повышается на один шаг. Например, вы можете вложить СО и получить d8 благодаря приложению волевых усилий или d10 благодаря проведению трюка. Кроме того, активация брешей

Хранителя позволяет вам создавать ресурсы прямо во время текущей сцены, не дожидаясь её окончания.

Использование ресурсов

Ресурсами называется особая разновидность трюков, связанная с вашими Специализациями и приобретённая за Сюжетные очки в течение Переходной сцены (по тем же правилам, по которым вы создаёте обычные трюки прямо по ходу действий). Разница между трюками и ресурсами заключается в том, что ресурсы наделяют вас либо d6 (в случае с экспертными Специализациями), либо d8 (в случае с мастерскими Специализациями). Они сохраняются до окончания следующей Фазы действий.

На уровне повествования под ресурсами следует понимать людей, которых вы знаете в своей профессиональной сфере, сведения, полученные от информаторов, или места, которыми вы обзавелись благодаря грамотному использованию своей Специализации. Самые эффективные и долгоиграющие ресурсы персонаж может создать в случае удовлетворения требованиям своих Вех.

Если вы активируете брешь Хранителя и расходуете Сюжетные очки, у вас появляется возможность создать ресурсы прямо в текущей сцене, не дожидаясь Переходной сцены. Тем не менее, в этом случае ресурс сохраняется только до окончания текущей Фазы действий. В обратном случае вы должны использовать только те ресурсы, которые были созданы ранее. Подробнее о ресурсах будет рассказано на стр. 97. Система Вех раскрывается на стр. 105.

Эффекты: Преимущества, стресс и помехи

Любое действие ведёт к последствиям, вне зависимости от того, говорим мы о жизни, комиксах или этой игре. Именно последствия направляют сюжет игры в нужную сторону, подводя героев к достижению своих целей... или уводя их с правильного пути. В данной игре любые последствия принимают форму *эффектов*. Эффектом называется характеристика, которую каждый игрок создаёт в результате использования итогового дайса. Звучит достаточно просто, не так ли? В сущности, как и любые другие характеристики, эффекты измеряются по шкале от d4 до d12. Каждый эффект может быть направлен на формирование одного из трёх последствий: преимуществ, стресса или помех.

Преимущества во многом похожи на трюки, ресурсы и бонусы за приложение воли, поскольку они наделяют вас дополнительным дайсом перед броском. Единственное, что отличает их от вышеупомянутых характеристик, – это отсутствие необходимости тратить Сюжетные очки. Вместо этого преимущества представляют собой последствия определённых действий, уподобляясь в этом помехам и стрессу. Хотя преимущества позволяют вам расширить запас дайсов перед броском, этот бонус служит последствием ранее совершённого действия. Обычно преимущества сохраняют эффективность лишь до конца Сцены.

Стресс и помехи несколько отличаются от преимуществ. Они представляют собой временные характеристики, которые ваш герой получает в результате конфликтов, однако они не проходят сами по себе. Вместо того чтобы добавлять бонус к запасу дайсов героя, стресс и помехи расширяют запас дайсов *противника* (или Хранителя). Соответственно, вы тоже всегда можете дополнить свой запас дайсов за счёт стресса или помех, от которых в данный момент страдают ваши враги.

Хорошим решением будет использовать физический указатель, напоминающий о том, от какого стресса и от каких помех в данный момент страдает ваш персонаж. Так, вы можете отмечать скрепкой уровень стресса на шкале, нарисованной в карте героя. Равным образом, вы можете записывать помехи на специальной карточке, приписанной к вашему персонажу. Наконец, Хранителю имеет смысл записывать все помехи и очки стресса на отдельном листе.

Получение преимущества

Для создания преимущества вы должны использовать итоговый дайс, полученный в результате броска. Преимущества представляют собой исключительно ситуативные и временные бонусы, помогающие вашему персонажу посредством расширения его запаса дайсов (или предоставляющие возможность получить эти бонусы при дальнейших бросках). Кроме того, преимущества позволяют вам внести какой-либо значимый элемент в историю, будь это предмет или второстепенный персонаж, который ранее не обладал собственными характеристиками. Подобно другим эффектам, преимущества отражаются на игромеханическом уровне при помощи дайсов того же размера, что и итоговые дайсы, позволившие их создать. Тем не менее, минимальным размером дайса считается d6. Даже если вы использовали d4 в качестве итогового дайса, преимущество получает размер d6.

Если вы решаете использовать преимущество для помощи другому герою, это действие называется **поддержкой** и почти всегда представляет собой прямую передачу преимущества в руки другого игрока. В таком случае Хранитель использует для ответного броска только свой запас рока. Аналогичным образом, если вы просто стараетесь внести в Сцену какое-нибудь значимое изменение и не пытаетесь нанести прямого ущерба злодею или другому герою, Хранитель использует против вас запас рока. Если вы делаете успешный бросок при совершении одного из подобных действий, результатом становится преимущество. Провал же может наделить вашего героя помехой (см. стр. 29). Более подробную информацию о поддержке можно найти на стр. 53.

Я играю за Китти Прайд и пытаюсь расшифровать защитную систему, с тем чтобы мои товарищи из числа Людей-Икс проникли в особняк, служащий Клубом адского пламени. Сложив запас дайсов из всевозможных Отличий, Специализаций и других характеристик, я получаю на руки $d10 + 2d6 + d4$. Сделав бросок и добившись результата 11 (7 на d10 и 4 на

*d6), я выбираю d6 в качестве итогового дайса. Тем временем Хранитель делает бросок на запас рока и получает результат 8 (провал), что позволяет Китти прорваться сквозь цифровой код. Я собираюсь использовать свой итоговый дайс для создания преимущества, а потому объявляю, что провоцирую **Сбой в системе безопасности d6**, который я могу либо передать другим игрокам, либо использовать самостоятельно при ближайшем броске против компьютерной системы клуба.*

Стресс

Стресс отражает негативные последствия, ожидающие героя после участия в тех или иных конфликтах. Когда персонажи сталкиваются друг с другом в открытой борьбе, итогом нередко становится именно объём стресса, нанесённого ими друг другу. В игре выделяется три разновидности стресса: физический, ментальный и эмоциональный. Каждый тип стресса находит своё воплощение в виде полноценной характеристики, которая измеряется в дайсах. Чем больше стресс, тем более крупный дайс противник сможет использовать против героя при условии, что этот стресс действительно мог помешать герою добиться успеха. Такой бонус можно получить только от одного вида стресса, хотя игрок может вложить СО в приобретение бонусов от нескольких видов стресса (Хранитель может сделать то же самое, потратив дайсы рока).

Когда герой получает стресс впервые за сцену, уровень этой характеристики равен итоговому дайсу, использованному для нанесения такого стресса. В этом отношении стресс подобен простому преимуществу. Тем не менее, если персонаж уже обладает стрессом определённого типа и получает новый ущерб, вам необходимо сравнить старый и новый дайсы, отвечающие за причинение этого стресса. Если новый дайс крупнее предыдущего, замените уровень стресса новым. Если новый дайс равен предыдущему или уступает ему по размеру, просто усильте стресс на один шаг.

Я играю за Циклопа, и мой персонаж уже страдает от эмоционального стресса d6. Когда я проигрываю в напряжённом споре с местным сенатором который также известен как член Клуба адского пламени, Хранитель сообщает, что я получаю ещё одну порцию эмоционального стресса, на этот раз уровня d10 (впрочем, Циклоп получает за ту сцену Сюжетное очко, однако это ничуть не смягчает полученного ущерба). Поскольку d10 выше, чем уже имеющийся показатель эмоционального стресса (d6), я заменяю предыдущий уровень новым, устанавливая показатель на отметке d10. Если бы я получил только d4 эмоционального ущерба, мой уровень стресса повысился бы лишь до d8.

Обратите внимание, что персонаж не обязан включать в свой запас дайсов бонус, предоставляемый стрессом противника. В некоторых случаях – как, например, при уровне стресса d4, – подобный бонус сопряжён скорее с риском выкинуть единицу, нежели с получением настоящего преимущества. Это подразумевает и мир игры, поскольку стресс уровня d4 означает, что герой лишь слегка поцарапан, однако ни в коем случае не потрясён, травмирован или искалечен.

Переизбыток стресса и получение травм

Как только определённый тип стресса достигает уровня d12, герой **поддаётся** ему и больше не может предпринимать каких-либо действий, пока не наступит Переходная сцена или пока ему не поможет другой герой. Кроме того, он получает **травму** уровня d6. Травма носит физический, эмоциональный или ментальный характер, в зависимости от природы самого стресса. Травмы излечиваются медленнее, чем стресс. Тем не менее, аналогично самому стрессу, травма может использоваться врагом, который добавляет соответствующий дайс в свой запас. Если вы уже обладаете травмой, оставшейся после предыдущей Сцены, и при этом получаете стресс того же характера, враг должен выбрать, какой бонус он будет использовать – дайс за счёт травмы или дайс за счёт стресса. Так, если вы обладаете физическим стрессом d10 и физической травмой d6, использоваться будет только d10 (но не d10 + d6).

Если герой поддаётся стрессу и при этом получает новую порцию того же стресса в пределах одной Сцены, новый ущерб принимает форму травмы. Если новый объём стресса превышает уровень существующей травмы, вы заменяете уровень травмы новым. Если же урон равен уровню травмы или уступает ему по объёму, вы просто усиливаете уровень травмы на один шаг. Как обычно, герой может вложить Сюжетное очко для того, чтобы изменить характер стресса, что может предотвратить усугубление травмы. Если травма *любого* вида превышает d12, герой погибает, погружается в вегетативное состояние или покидает историю каким-либо другим образом. Само собой, это не обязательно ставит точку в его биографии. Вселенной Марвел известны люди, возвращавшиеся к жизни и после событий, носивших куда более катастрофический характер!

Иногда случается так, что герой, абсолютно лишённый стресса в начале раунда, получает максимальное значение стресса и серьёзную травму в результате одного-единственного действия. Такое может произойти в том случае, если противник берёт d12 в качестве итогового дайса и повышает его благодаря исключительному успеху или использованию специальных эффектов. В сущности, вы просто получаете стресс выше d12 и в результате поддаётесь ему. Вложение Сюжетных очков для изменения характера стресса в таких случаях не помогает, хотя если вы хотите получить травму другого вида, вы всё же можете прибегнуть к этой возможности.

Если кто-нибудь пытается привести вас в чувство в этой же Сцене, считается, что ваш стресс равен d12, вне зависимости от того, какой объём стресса вы получили на самом деле. Если такому помощнику удаётся поднять вас на ноги, вы возвращаетесь с уровнем стресса, равным d12 (если итоговым дайсом помощника был d10) или d10 (если итоговым дайсом помощника был d12 или же d12, усиленный на несколько шагов вверх).

Вне зависимости от того, получаете ли вы помощь со стороны окружающих, вы избавляетесь от значительной части стресса по окончании Фазы действия. Тем не менее, полученные травмы остаются при вас.

Если вы выступаете в роли Хранителя, вам следует как можно внимательнее следить за героями, которые поддались стрессу. Если они не способны действовать, они покидают Сцену и больше не могут в ней участвовать. Они могут делать ответные броски на действия окружающих, однако при этом любой противник может использовать бонус d12 за счёт их стресса, что существенно снижает шансы героя на успешную реакцию. Тем не менее, помните, что в жанре комиксов большинство злодеев оставляют поверженных героев на земле или похищают их вместо того, чтобы добить на месте.

Обмен тычками

Иногда игрок не собирается причинять жертве настоящий стресс. И это в порядке вещей: вы всегда можете нанести меньше стресса, выбрав итоговый дайс заведомо меньшего размера. Если у вас на руках остались только крупные дайсы, вы можете выбрать наименьший из них и ослабить его на один шаг: вы просто не рассчитали силу удара!

Если же речь идёт о том, что вы не хотите наносить противнику травму, вы должны заявить об этом в тот самый момент, когда противник поддаётся стрессу. Когда он придёт в себя, его организм не будет страдать от каких-либо негативных эффектов. Вам же будет достаточно того, что вы победили его. Для многих героев данная опция может стать одной из центральных, поскольку далеко не каждый протагонист собирается по-настоящему калечить своих противников, вместо этого предпочитая оглушать их на месте.

Если вы наносите противнику свыше d12 стресса, однако решаете смягчить последний удар, то в начале Переходной сцены (или после того, как противника приводят в чувство союзники) он приходит в себя с уровнем стресса d6 без каких-либо травм. Это позволяет оцифровать распространённые в комиксах моменты, в которых герои вырубая противника и успевают забрать у него что-нибудь ценное за минуту до того, как он снова откроет глаза.

Три вида стресса

Ниже описаны три разновидности стресса и сопутствующие им травмы.

Физический стресс проявляется в виде ранений, изнеможения, отравления ядами или химикатами и так далее. Поддавшись физическому стрессу, герой теряет сознание и падает на землю либо утрачивает способность двигаться из-за боли или усталости. Список

физических травм включает в первую очередь тяжёлые ранения, сломанные конечности, заражение организма и даже более серьёзные последствия.

Ментальный стресс проявляется в замешательстве, колебаниях, неспособности сосредоточиться и результатах телепатического воздействия на сознание. Поддавшись ментальному стрессу, герой утрачивает вменяемость, волю и даже разум как таковой. Список ментальных травм включает провалы в памяти, недостаток самоопределения и неспособность аргументировать свои взгляды.

Эмоциональный стресс проявляется в виде отчаяния, гнева, страха и множества других отрицательных эмоциональных всплесков. Поддавшись эмоциональному стрессу, герой может оцепенеть от ужаса, погрузиться в отчаяние или обрушить на окружающих иррациональную ярость. Список эмоциональных травм включает прежде всего тяжёлые фобии, клиническую депрессию и неистовый гнев.

Как правило, вид полученного стресса назначает противник, нанёсший вам соответствующие повреждения. При желании вы можете немедленно вложить Сюжетное очко в изменение характера этого стресса. Если вы действительно это делаете, опишите, как именно удар или конфликт повлиял на вашего героя – например, заставив его выйти из себя, нарушив его концентрацию или шокировав настолько, что он почувствовал настоящую боль.

Я играю за Циклопа. Только что мой персонаж проиграл сражение со Стражем адского пламени, который открыл по нему огонь из своей импульсной винтовки. Хранитель определил, что я получил d6 физического урона. Поскольку ранее я уже получал d8 физического стресса в пределах текущей Сцены и мне не хочется повышать его до d10, я вкладываю Сюжетное очко и меняю полученный стресс на эмоциональный, который заносится в мою карту на уровне d6. Я говорю, что Циклоп приходит в ярость от мысли, что этот Страж угрожает жизни моих друзей.

Использование стресса в собственных целях

В некоторых случаях персонаж может получить определённые преимущества благодаря собственному стрессу, если игроку удаётся описать это убедительным образом. О да, это означает именно то, что вы подумали: иногда вы можете добавлять к броску собственный стресс, даже в то время как ваш противник делает то же самое. Для этого вы должны потратить Сюжетное очко и добавить стресс к запасу дайсов так же, как вы можете это сделать с трюками и преимуществами. Тем не менее, это усиливает ваш стресс на один шаг, а потому вам едва ли захочется часто пользоваться такой возможностью. Обратите внимание, что, вопреки этому правилу, вы не можете использовать собственные травмы.

Настал момент выплеснуть свою ярость. Я собираюсь показать Клубу адского пламени, что ожидает тех, кто угрожает моим друзьям. Я делаю бросок на Оптическую линзу Циклопа d10 и трачу Сюжетное очко для того, чтобы добавить к броску d6 эмоционального стресса. На этот раз я доберусь до этого Стража, однако мне лучше поторопиться, поскольку после броска мой эмоциональный стресс усилится до d8.

Избавление от стресса

Стресс смягчается на один шаг в начале каждой Переходной сцены. Иными словами, когда страсти улеглись, персонажи отравились отдыхать, беседовать с окружающими или просто осматривать следующую локацию, все, кто получил d10 стресса в конце предыдущей Сцены, смягчают его до d8 и так далее. Самый базовый уровень стресса – d4 – устраняется целиком. Тем не менее, если в последней Сцене вы поддались стрессу, вы избавляетесь от него полностью, вместо этого получая травму. Позднее в этом разделе мы поговорим о том, как избавляться от травм. Наконец, если в последней Сцене вы поддались стрессу, но нападающий решил не наносить вам травмы, вы начинаете Переходную сцену с уровнем стресса d6. Последнее правило касается лишь того вида стресса, которому вы поддались. Вы должны самостоятельно излечить его в ходе дальнейшей Сцены.

Я играю за Циклопа, и мне удалось победить в битве со Стражами адского пламени с d10 эмоционального стресса, d8 физического и d4 ментального. В Переходной сцене, которая наступает сразу по окончании битвы, каждый из видов стресса смягчается на один шаг, оставляя меня с d8 эмоционального и d6 физического стресса. Ментальный стресс исцеляется полностью.

Герои могут избавляться от стресса быстрее, проводя Переходную сцену с профессиональными врачами или другими экспертами по лечению повреждений, либо погружаясь в медитативные размышления, либо посвящая время любой другой деятельности, которую вы как игрок можете описать как целебную. В этом случае вы можете сделать бросок на Кооперацию (Соло, если вы избавляетесь от стресса сами по себе, Друга, если вам помогает приятель или один-единственный медицинский эксперт, или Команду, если вы работаете со всей группой или штатом профессионалов). Этот бросок дополняется любыми способностями, завязанными на Выносливости, наряду с подходящими Отличиями и Специализациями. Более того, если персонаж, помогающий вам избавляться от стресса, обладает соответствующей способностью, вы можете добавить к броску и её, хотя в этом случае вы обязаны передать ему Сюжетное очко или позволить сделать бросок самостоятельно, чтобы наделить вас соответствующим преимуществом.

*Учитывая пережитый стресс, Циклоп не может отправиться на следующую операцию прямо сейчас. Поэтому я решаю, что ему нужно провести немного времени наедине с Эммой Фрост, которая выступает одновременно в роли девушки Циклопа и опытного советника (а также бывшей Белой королевы Клуба адского пламени). Я делаю бросок на Кооперацию (d8 с Другом) плюс d4 за Отличие **“У меня нет на это времени”** (что наделяет меня Сюжетным очком), а также добавляю в запас дайсов способность Эммы Фрост к телепатии (d10), входящую в её Комплект **“Телепат класса Омега”**. Последнее требует от меня передать игроку Эммы Сюжетное очко.*

Хранитель делает встречный бросок, используя дайсы рока в качестве своего запаса. Он добавляет к броску дайс того стресса, который вы пытаетесь исцелить. В большинстве Переходных сцен запас рока близок к нулю, поскольку Хранитель тратит его на создание эффектов грядущей Сцены сразу по окончании предыдущей. Тем не менее, учитывая, что к концу Акта даже такой запас рока, как правило, набирает силу, в целом можно считать, что чем дальше заходит история, тем сложнее героям исцелиться от стресса.

Как бы то ни было, если вы набираете больше очков при броске, чем Хранитель, выберите итоговый дайс и сравните его с показателем стресса. Если итоговый дайс равен уровню стресса или превышает его, вы полностью избавляетесь от повреждений. Если он уступает ему по размеру, вы просто ослабляете стресс на один шаг вниз (в дополнение к тому шагу, на который вы ослабили его в начале Переходной сцены). Вы можете потратить Сюжетное очко для того, чтобы выбрать несколько итоговых дайсов и либо ослабить стресс ещё больше, либо исцелить другой вид стресса.

Хранитель делает бросок на d8 за счёт моего эмоционального стресса, дополняя его всем запасом рока, который в данный момент равен $3d8 + 2d6$. В итоге это даёт Хранителю запас из $4d8 + 2d6$ дайсов. Я делаю бросок. Мой результат равен 12 (8 на d10 и 4 на d4), что превышает результат Хранителя 10 (5 на d8 и 5 на d6, в то время как остальные дайсы дают результаты 4, 3 и 2). Это позволяет мне выбрать d8 в качестве итогового дайса. Поскольку этот дайс равен уровню моего эмоционального стресса, я попросту устраняю его. У меня нет времени на то, чтобы провести с Эммой ещё одну сцену в целях восстановления физического стресса, однако он составляет только d6. Едва ли это сильно мешает мне на следующей миссии...

Вы не можете избавляться от стресса посреди Фазы действий, если только не обладаете специальной силой или эффектом, позволяющим вам обойти это правило (более подробно это ограничение изложено далее в этой главе, во врезке “Особые силы и исцеление

стресса”). Тем не менее, ваши союзники могут попытаться вернуть вас в чувство даже посередине Сцены. Последнее требует от союзника совершить действие, которое позволит ему сделать бросок против запаса рока *и* вашего стресса. Если союзник преуспевает в этой попытке, а его итоговый дайс равен или превышает ваш стресс по размеру, уровень стресса падает на один шаг. Если итоговый дайс уступает уровню стресса, ничего не происходит. Если же действие проваливается как таковое, союзник только усугубляет ваше положение, повышая стресс на одну ступень. Сюжетные очки позволяют союзникам использовать более одного итогового дайса в надежде смягчить ваш уровень стресса больше, чем на один шаг.

Я играю за Циклопа. На следующей миссии Эмма замечает, что физический стресс доставляет мне больше проблем, чем я полагал. Она пытается исцелить этот стресс, используя Комплект способностей “Телепат класса Омега” и специальный эффект “Психическое лечение” в попытке заставить тело Циклопа проигнорировать боль и восстановить потерянные функции. Она делает бросок на Кооперацию с Другом d6, Телепатию d10 и Отличие “Ледяное спокойствие d8”, получая результат 10 (5 на d8 и 5 на d6), выбирая d10 в качестве итогового дайса. Затем Хранитель объявляет, что его бросок дал результат 14, превысив достижение Эммы. Психическое лечение позволило скрыть боль от разума самого Циклопа, однако не снизило воздействие стресса на организм. Более того, теперь стресс увеличился до d8. Ситуация не предвещает Скотту Саммерсу ничего хорошего.

Исцеление травм

Исцеление травм – несравнимо более долгое и тяжёлое занятие, нежели избавление от обычного стресса. Каждый тип травм необходимо исцелять по отдельности, и каждое такое лечение требует долгосрочного описания со стороны игрока. Хорошими примерами могут быть истории о том, как герой провёл несколько недель в клинике, добился возможности отдохнуть на Багамах без вмешательства недругов или позволил команде телепатов несколько дней собирать воедино разрозненные фрагменты его сознания. Некоторые герои, наподобие Росомахи, способны избавляться от травм в течение нескольких часов, однако даже от него это требует проведения хоть какого-то времени в безопасности.

С точки зрения игромеханики уровень травмы снижается на один шаг в начале каждого Акта. С точки зрения восстановления герои избавляются от травм по правилам, близким к исцелению стресса. Если попытка излечить травму даёт итоговый дайс, равный уровню травмы или превышающий его, ослабьте его на одну позицию. Если герой преуспевает в броске на исцеление, но итоговый дайс уступает по размеру уровню травмы, ситуация остаётся стабильной. И тем не менее, если бросок на восстановление проваливается, травма только усиливается на один шаг. В этом случае ситуация ухудшается: иными словами, порой лучше дать природе самой внести необходимые изменения в ваш организм, чем пытаться использовать свои рудиментарные знания по исцелению ран или даже психозов.

Я играю за Циклопа, и под конец миссии попытка Эммы исцелить мой физический стресс наряду с метким выстрелом одного Стража адского пламени заставила меня поддаться стрессу. Последнее награждает меня физической травмой d6. С наступлением Переходной сцены я спрашиваю Зверя, может ли он осмотреть меня в медицинском отсеке. Вместе с игроком Зверя я описываю операцию и делаю бросок при помощи Зверя. Мой запас дайсов состоит из d8 (Кооперация с Другом), d8 (Отличие “У меня нет на это времени”) и d10 за счёт медицинских познаний Зверя. Я получаю результат 12 (7 на d10, 5 на d8) и использую d8 в качестве итогового дайса. Хранитель получает результат 11. Сравнив свой итоговый дайс (d8) с показателем травмы (d6), я понимаю, что могу смягчить травму до d4. Если бы моим итоговым дайсом был d4, я бы не смог ничего поделать. Более того, если бы результат моего броска был равен 11 или ниже, травма только усилилась бы до d8!

Если вам не нравится мысль просидеть целый Акт в попытках выздороветь, а Хранитель не хочет проматывать несколько недель вперёд в целях поддержания напряжённой истории,

вы можете выбрать более зрелищный формат исцеления. Хранитель создаёт сцену, насыщенную экшеном и динамикой, специально для вашего героя, а ваша травма изображается в этой сцене так, чтобы она доставляла вам как можно больше проблем (то есть как можно чаще использовалась при ответных бросках). Как только вы закончите этот эпизод и вступите в Переходную сцену, ваша травма снизится на один уровень и станет доступна для исцеления по правилам избавления от стресса. Иными словами, вы сможете избавиться от неё целиком, если итоговый дайс будет равен её уровню или превышать его; сместить её на одну позицию вниз, если ваш итоговый дайс уступает ей по размеру, или просто оставить её как есть в случае провала броска. Если в течение этой сцены вам не удастся избавиться от травмы, вы можете повторить весь процесс, создав новую Фазу действий, заточенную специально под вас. В обратном случае вам придётся довольствоваться стандартной скоростью исцеления

Допустим, я провалил свою попытку выздоровления, и физическая травма возросла до уровня d8. Хранитель соглашается выделить мне небольшую Сцену, в которой Циклоп выступает против Внутреннего круга Клуба адского пламени, а травма d8 служит серьёзным препятствием на протяжении всего конфликта. Как только Сцена заканчивается, я смягчаю травму до уровня d6 и пытаюсь восстановить её по правилам обычного стресса, как если бы она вовсе не была травмой. Если мне не удастся полностью избавиться от неё, я могу попросить Хранителя выделить мне ещё одну Сцену для ускорения выздоровления.

Особые силы и исцеление стресса

Некоторые герои – наподобие Росомахи и Люка Кейджа – располагают особыми силами, позволяющими им восстанавливать стресс прямо посреди Фазы действий, не нуждаясь даже в поддержке союзников. Обычно такие герои могут похвастаться повышенным уровнем Выносливости (то есть Феноменальным, Сверхчеловеческим или Богоподобным значением этой характеристики). Вложив Сюжетное очко в активацию специального эффекта, герой может напрямую использовать показатель своей Выносливости в качестве итогового дайса, как если бы он уже преуспел в броске на выздоровление. Игрок, взявший роль такого героя, должен просто сравнить показатель своей Выносливости с физическим стрессом; если Выносливость оказывается равна или превышает уровень стресса, протагонисту удаётся избавиться от него в том же раунде. Если Выносливость уступает объёму стресса, последний просто снижается на одну позицию. Использование таких сил считается действием само по себе, как если бы вы всё-таки делали бросок на выздоровление.

*Я играю за Росомаху и получаю d10 физического стресса в схватке со Стражем адского пламени. Росомаха отличается Богоподобной Выносливостью d12 и специальным эффектом “**Исцеляющий фактор**”, который позволяет мне вложить СО в исцеление физического урона. Поскольку Богоподобная Выносливость Росомахи равна d12, расхода всего одного Сюжетного очка оказывается достаточно, чтобы устранить весь уровень физического стресса (d10) целиком. Врагам понадобится что-нибудь посильнее, чтобы остановить Росомаху.*

Если вы всё же хотите объединить своё выздоровление с каким-либо ещё действием (например, броситься в группу врагов, не прерывая при этом регенерации), итоговый дайс для расчёта успешности выздоровления вам придётся выбрать из результатов заявленного действия. Это не требует от вас вложения Сюжетного очка (хотя вам почти неизбежно придётся вложить СО, чтобы использовать итоговый дайс как для выздоровления, так и для завершения действия), однако выбранный вами итоговый дайс не должен превышать по размеру значение вашей Выносливости.

Создание помех

Помехи подобны стрессу, поскольку вы наделяете ими противника в результате собственных действий, однако при этом они похожи и на преимущества с обратным

действием, потому что в данном случае вы создаёте препятствие для противника (а не вспомогательный инструмент для героя). Когда персонаж начинает страдать от помехи, ему становится труднее совершать заявленные действия – опять же, как и в случае с обычным стрессом. Тем не менее, в отличие от стресса, помехи не приводят к травмам и в большинстве ситуаций исчезают сразу по окончании текущего события. Герои могут использовать помехи для того, чтобы просто замедлить или обезоружить врага. Более того, создав помеху *свыше* уровня d12, герой погружает оппонента в беспомощное состояние, которое обладает тем же эффектом, что и причинение стресса свыше d12.

Для того чтобы создать помеху, вы должны выбрать итоговый дайс – подобно тому, как вы делаете это при создании преимущества. Наделите новую помеху именем и уровнем, равным размеру итогового дайса (минимум d6). С этой минуты вы можете дополнять указанный дайс к своим броскам против оппонента точно так же, как вы делаете это со стрессом.

Я играю за Колосса, и перспектива обрушить на Стражей адского пламени железную переборку кажется мне интереснее, чем просто бить их одного за другим. Я делаю бросок, основываясь на своей Богоподобной силе d12, в то время как Хранитель проходит проверки защиты от лица противников. Мне удаётся набрать больший результат, а потому я выбираю d8 в качестве итогового дайса и создаю с его помощью помеху (вместо стресса). Я называю её “Скованы железом d8”, и при всех следующих бросках против Стражей я смогу добавлять d8 к своему запасу.

Помехи может использовать каждый, кто выступает против соответствующего противника. Последнее обусловлено тем, что в, отличие от стресса, помеха заносится в характеристики оппонента (вместо ваших). Кроме того, вы можете попытаться использовать приписанную вам помеху в собственных интересах (как это происходит со стрессом), однако вам нужно придумать хорошее описание и согласиться повысить уровень помехи на один шаг по окончании действия – опять же, аналогично стрессу.

Долговременные помехи и преимущества

Вы можете создавать и более долгосрочные помехи или преимущества, не ограничиваясь одним броском или одним эпизодом. Тем не менее, для этого вам необходимо потратить СО. Запишите созданную помеху или преимущество на специальной карточке и разместите её перед картой героя. Если вы играете по Интернету или посредством других электронных средств коммуникации, убедитесь, что остальные, включая Хранителя, смогут постоянно видеть эту запись.

Долговременные помехи и преимущества существуют в качестве полноценных элементов истории, а потому могут быть устранены другими персонажами – иными словами, рано или поздно злодей всё равно сможет выбраться из липкой паутины, найти выход из чёрных облаков едкого дыма или выбить из руки протагониста магическую дубинку. Если никто не устраняет преимущество или помеху в ходе сцены, они сохраняются до окончания следующей Фазы действий.

*Я играю за Китти Прайд и пытаюсь сделать **Сбой в системе безопасности d6** более продолжительным, чтобы я смог воспользоваться им даже после того, как сам двинусь к своим. Я вкладываю в это решение СО и записываю указанное преимущество на специальной карточке. К счастью, Внутренний круг Клуба адского пламени не озабочился наймом хорошего специалиста, который мог бы восстановить упавшую систему безопасности.*

02: Игра

Большинство действий, которые вы и другие игроки будете совершать в этой игре, разворачиваются в рамках заранее определённых Сцен. Каждая Сцена построена на противостоянии героев с какой-либо внешней угрозой. Подобно тому, как это происходит в комиксах, каждая Сцена разделяется на моменты принятия решений, зрелищное воплощение всевозможных задумок в жизнь, а также столкновение с последствиями своих действий. Подобные “Фазы действий” перемежаются “Переходными сценами”, которые изображают жизнь героев в моменты отдыха, осмысления произошедшего или разговоров. Отдельные игры называются сессиями и могут занимать значительные промежутки времени, от нескольких часов игрового процесса до целого дня интенсивной игры. Последнее зависит от интересов всей группы.

Учитывая различия в продолжительности разных сессий, время, которое вы посвящаете игре, подразделяется на более абстрактные категории, известные как События, Акты, Сцены и Панели. Каждый из этих терминов пришёл к нам из различных фильмов, сериалов и комиксов, а потому опирается на идею о визуальном характере происходящего. В сущности, даже События, официально изданные для этой игры, вы можете рассматривать как аналог комиксового сценария.

Событие

Событием называется конкретная история, включающая в себя множество эпизодов и сцен, которые, в свою очередь, опираются на действия множества персонажей. В Событии должен действовать по меньшей мере один герой, хотя обычно речь идёт о полноценных командах или содружествах героев-одиночек или других персонажей, играющих важную роль во Вселенной Марвел. Гражданская война, Век Апокалипсиса и Тайное вторжение Скруллов – все эти и другие истории, известные по комиксам Марвел, служат примерами игровых Событий. События не обязательно носят эпический или крупномасштабный характер. Большинство даже концентрируются на небольших личных сюжетах, касающихся определённой группы героев – как, например, в случае с историей *Некроше*, затронувшей только мутантов.

В большинстве игр Событие совпадает по продолжительности с историей как таковой. В начале События игроки выбирают героев, развивают их суперсилы, посещают различные места и вступают в различные виды конфликтов, после чего отправляют героев на заслуженный отдых. С началом следующего События они могут вновь выбрать роль того же героя (хотя, возможно, с несколько иной картой, заточенной специально под характер новых конфликтов) или взять себе кого-то другого, основываясь на конкретной истории.

Акт

Каждое Событие состоит по меньшей мере из двух Актов. Акты можно сравнить с одноимёнными отрезками времени в фильмах или спектаклях. Акт представляет собой отдельную часть сюжета, вмещающую в себя несколько Сцен, ведущих к кульминационной точке. В большинстве Событий последний Акт заканчивается эпическим сражением со злодеем, осмелившимся бросить героям вызов в начале истории. Количество Актов, ведущих от завязки истории к её завершению, может разниться от События к Событию, однако стандартом считаются три.

В каждом Акте запас рока будет расти, использоваться и за счёт последнего – расти ещё больше. В начале каждого Акта Хранитель получает на руку определённое количество дайсов, а потому к концу каждого Акта Хранитель нередко тратит все оставшиеся в запасе дайсы или активирует за их счёт новые элементы сюжета, обрушивая на героев новые угрозы. В сущности, объём запаса рока или размер дайсов, входящие в этот запас, иногда может даже продиктовать начало последней Сцены. Наконец, Акты нередко связаны с Вехами протагонистов. Подробнее об этих характеристиках можно будет прочитать на стр. 105.

Сцена

Сценой называется период игрового времени, сконцентрированный на разрешении определённого конфликта или ситуации. Хотя в большинстве случаев в Сцене участвуют

все герои, порой действие касается только одного или двух из них. Сцена должна фокусироваться на преодолении конкретного затруднения, поиске ответа на конкретный вопрос или устранении разногласий среди героев.

В игре выделяются два центральных подвида Сцен. Фазами действий называются эпизоды, в ходе которых героям приходится прилагать усилия к продвижению к своим целям. Переходными же называются Сцены, объединяющие друг с другом разрозненные Фазы действий и направленные прежде всего на восстановление сил героев, сбор информации или планирование следующей Фазы действий. Именно вы как Хранитель должны очерчивать рамки любой из подобных Сцен (об этом мы поговорим буквально через минуту), однако игроки также имеют право предлагать свои варианты развития истории.

Сцена заканчивается после того, как конфликт или ситуация, лежавшая в её основе, подходит к концу. Это означает, что Хранитель всегда должен дать игрокам понять, чему вообще посвящена Сцена и каковы их цели в пределах этого эпизода. Обычно для окончания одной Сцены и начала второй Хранителю достаточно сказать что-нибудь вроде: “Хорошо, значит, следующий день вы начинаете с того, что отправляетесь на последнее место атаки Чистильщиков и видите, как раненого Чистильщика пытается утащить в сторону группа Морлоков. Безусловно, при нём должны быть коды, позволяющие отключить орбитальную платформу всех Чистильщиков. Итак, как вы решаете поступить с Морлоками?” Показательность этого примера заключается прежде всего в том, что Сцена явно посвящена взаимодействию с раненым Чистильщиком и закручена вокруг информации, которой он обладает, а также Морлоков, которые вот-вот лишат героев доступа к этим сведениям. Как только эта ситуация разрешается – независимо, каким образом, – Сцена подходит к концу.

Панель

Панелью называется отдельный момент Сцены, чаще всего посвящённый действиям или попыткам одного конкретного героя что-либо сделать. Она помогает точнее представить, что именно делает персонаж, поскольку само название вызывает ассоциации с Панелями со страниц комиксов, в рамках которых герой пытается достичь цели. Даже если в пределах одной Панели действуют сразу несколько персонажей, в центре внимания неизбежно оказывается только один из них. Остальные лишь помогают ему, мешают или совершают какие-то действия на заднем плане.

В пределах Сцены Хранитель может организовать любое число Панелей, поскольку их основная задача: позволить героям разрешить конфликт или сложившуюся ситуацию. Даже если игрокам и Хранителю удаётся описать решение ситуации на словах, безо всяких бросков и действий, всё это разворачивается в пределах отдельных Панелей. С практической точки зрения можно считать, что Панель начинается в тот момент, когда игрок берёт дайсы и объявляет действие своего героя, а заканчивается – когда это действие даёт результаты.

Как Хранитель вы можете преждевременно завершить Сцену, используя свой запас дайсов. Как правило, это делается для того, чтобы повысить динамику затянувшейся Сцены. Если вы действительно выбираете этот вариант, обязательно подумайте, насколько далеки герои от разрешения ситуации своими силами. Если они уже практически подобрались к решению своего конфликта, позвольте им сами описать, чем кончилась Сцена, и включите эти итоги в дальнейшую историю. Если герои так и не смогли подобраться к желаемому итогу, опишите, чем это оборачивается для них, и переходите к следующей Сцене – в которой, вполне вероятно, они и столкнутся с последствиями своих действий.

Фазы действий

Некоторые Сцены отличаются детективным характером или завязаны на социальной и личной деятельности, а не схватках с суперзлодеями, однако даже они, вне всяких сомнений, являются Фазами действий. Эпическая битва в пустошах за пределами Ётунхейма и напряжённые дипломатические переговоры между Кри и Ши’ар могут служить

примерами таких Фаз, даже невзирая на то, что характер конкретных действий будет разниться от одной Сцены к другой. В сущности, Фаза действий может начаться даже посередине другой, более общей Сцены: например, посреди титанической битвы с Ледяными великанами Тор и тройка его лучших бойцов могут найти отдельного противника для полноценной Сцены, а Циклоп и его Люди-Икс могут начать Фазу действий в самый ответственный момент дипломатических переговоров, длящихся уже третий час. Как только начинается подобная Фаза, наступает время реальных действий.

Границы Фазы

Если вы выступаете в роли Хранителя, именно вы должны начать Фазу действий, объявив, кто присутствует в Сцене и где находится каждый конкретный участник. Именно это позволяет создать границы всей Фазы, и именно это служит одной из ваших основных задач на игре (наряду, разумеется, с отыгрышем плохих парней, накоплением запаса рока и прохождением особых проверок). В ходе Фазы вам следует задавать игрокам наводящие вопросы, подталкивать их к подробному описанию действий героя и зрелищной реакции на негативные эффекты, грозящие их альтер-эго. Вместо того чтобы просто спрашивать: “Где ты находишься в этот момент?”, попробуйте задать вопрос наподобие: “Находишься ли ты среди простых рядовых или решил встать рядом с офицерами в задней части войска?” Равным образом, вы можете констатировать определённый факт, например: “Ты стоишь с офицерами Имперского отряда Ши’ар. По какой причине тебя назначили на эту позицию?”

Если вы участвуете в Фазе действий на правах игрока, вам следует дать Хранителю самостоятельно определить местонахождение вашего персонажа, если ему это требуется для достижения сюжетных целей. Только когда Хранитель определит, где вы находитесь в начале Фазы, вы сможете действовать и давать заявки в соответствии с ранее обозначенной диспозицией. Если Хранитель спрашивает вас: “Как ты оказался в этом месте?”, используйте дарованную вам возможность для того, чтобы внести в историю какой-нибудь интересный элемент. Например, вы можете заявить: “Циклоп хочет увидеть общую картину происходящего, а потому решает остаться подальше от битвы, с тем чтобы использовать своей талант гениального тактика наиболее эффективно” или “Циклоп не доверяет командованию Ши’ар, а потому решает быть к ним как можно ближе на случай, если они решат воспользоваться Людьми-Икс как расходным материалом”.

Конфликт

Если вы выступаете в роли Хранителя, помните, что как только вы очертите границы Фазы, вашей задачей становится создание угрозы, которой могли бы противостоять игроки. Иногда это означает столкновение с суперзлодеем или целой шайкой плохих парней. В других ситуациях это может быть семья из четырёх человек, запертая в горящем здании. Подталкивайте игроков к тому, чтобы как можно более креативно отреагировать на ситуацию и придумать как можно более зрелищное действие.

В то же время Фаза действий требует быстрых ответов и не допускает длительных размышлений. А потому как можно быстрее переходите к конфликту! Вы можете представить игрокам угрозу в форме вопроса – например, так: “Ронан-обвинитель выступает вперёд, оставляя солдат Кри за спиной, и указывает на вас, объявляя, что ему нужна ваша голова! Как вы отреагируете?” или “Ронан выбрасывает в вашу сторону поток разрушительной космической энергии, ставя точку в мирных переговорах! Как вы собираетесь защищаться?”

Если вы выступаете в роли игрока, вы находитесь в самом центре событий – по крайней мере тех, которые разворачиваются на этом этапе Сцены. Фаза действий означает, что вам нужно войти в роль, подумать, как бы отреагировал ваш герой на сложившуюся ситуацию, и, возможно, кратко обговорить план с другими игроками. Тем не менее, некоторые игровые группы предпочитают повышать сложность игры и не допускают переговоры между игроками (особенно если эти игроки отыгрывают героев, которые попросту не могли связаться друг с другом в такой ситуации). Другие реагируют на это вполне спокойно. Как бы то ни было, ваша задача в начале Фазы – понять, что представляет для вас опасность, и разобраться с этой угрозой как можно зрелищнее.

Кто ходит первым?

Представьте себе страницу любого комикса, разделённую на множество панелей, в которых герой совершает головокружительные трюки или бросается наперерез злодею. Черода действий, которые он совершает при этом, складывается в единую Панель – отрезок времени, посвящённый исключительно его решениям и намерениям. Это же касается и злодеев, хотя помощники и союзники злодеев нередко действуют одновременно – вспомните, как часто в оригинальных комиксах героя окружают сразу десятки наёмников и убийц.

Как только игроки понимают, что начинается Фаза действий, и видят, в чём заключается текущий конфликт, наступает время уделить внимание каждому из героев. Для этого кто-то из игроков должен начать действовать первым. Хранитель выбирает его самостоятельно, основываясь на описании Сцены и мнении остальных игроков. Нередко первым действует лидер группы, или самый быстрый герой, или просто герой, игрок которого первым заговорил. Вы как Хранитель можете решить, кто будет действовать первым, ещё в тот момент, когда создаёте Сцену. В обратном случае просто организуйте порядок действий самым логичным и зрелищным образом.

Я играю за Капитана Америку. В нашей истории Человек-паук, Чёрная вдова и Кэн прибывают в стейк-хауз техасского стиля в попытке найти криминальных лидеров Нью-Йорка, собирающихся в этом здании. Хранитель очерчивает границы Сцены, которую он начинает с драки между несколькими посетителями заведения, об одном из которых герои слышали раньше. Я заявляю, что собираюсь кое-что предпринять, а потому мы решаем, что именно я начну действовать первым. Тем не менее, игроки Чёрной вдовы и Человека-паука могли бы захотеть действовать до меня; в этом случае мы бы быстренько обговорили, какой из вариантов сделал бы историю более зрелищной. Если бы нам так и не удалось договориться, Хранитель распределил бы порядок действий самостоятельно.

Если вы как Хранитель хотите, чтобы первым действовал ваш собственный персонаж, вам следует вложить в это d6. Если в Сцене присутствует герой, обладающий Феноменальным, Сверхчеловеческим или Богоподобным Восприятием или Рефлексами, а ваш персонаж не обладает одноимёнными характеристиками сопоставимого уровня, вам необходимо вложить дайс по меньшей мере того же размера, которым обладает и суперсила героя. Идёт ли речь о Восприятии или Рефлексах, определяет суть ситуации: как правило, атаки в спину, засады и неожиданные появления противника опираются на противодействие Восприятием, в то время как неожиданная атака со стороны злодея, уже присутствовавшего в этой Сцене какое-то время, основывается на проверке Рефлексов.

Я выступаю в роли Хранителя и решаю, что Человек-паук, Капитан Америка и Чёрная вдова должны попасть в засаду, поскольку в стейк-хаузе прячутся агенты Гидры. Вместо того чтобы определять, кто из героев действует первым, я решаю вложить дайс рока и заставить одного из солдат напрыгнуть на героев сзади. Прежде всего мне нужно узнать, кто обладает самым большим показателем Восприятия, поскольку речь идёт об атаке, которую никто не мог предсказать заранее. Выясняется, что Человек-паук обладает Феноменальным восприятием d8. Мне нужно вложить по меньшей мере d8, чтобы мои персонажи получили возможность действовать первыми. Хайль Гидра!

Кто действует следующим?

Каждый герой обладает своей Панелью, в рамках которой он сможет осуществить задуманное. Цепочка из нескольких Панелей, каждая из которых приписана к соответствующему персонажу, называется порядком действий. Как только первый герой совершил своё действие (будь это персонаж игрока или злодей Хранителя), важно понять, кто будет действовать следующим. Это определяет игрок, совершивший первое действие. Как Хранитель вы должны следить за поддержанием зрелищности и логичности этих решений, однако не беспокойтесь – это не так уж и сложно. Всё, что вам нужно, – это

подвести итог первого действия и спросить соответствующего игрока, кто, по его мнению, должен выступить следующим.

Как игрок вы можете решить, что следующим действует не другой герой, а персонажи Хранителя. Зачем вам выбирать последнее? Даже если не говорить о повышении зрелищности ситуации, вы можете захотеть как можно скорее увидеть, что запланировал антагонист, чтобы затем передать контроль над ситуацией другому герою. К тому же, как только все совершат по одному действию, первый игрок снова должен будет определить, кому передать инициативу, и на этот раз ему не обязательно давать возможность сходить персонажам Хранителя. Тем не менее, если вам не нравится мысль о том, чтобы брать на себя такую ответственность, просто передайте инициативу другому игроку.

Я играю за Капитана Америку, и в стейк-хаузе мы попадаем в засаду, устроенную для нас Гидрой. После того как агенты Гидры выполняют все свои действия, Хранитель решает, что мне удаётся перехватить инициативу. После того как я совершаю своё действие и разбрасываю группу агентов своим щитом, я передаю действие двум другим игрокам. Мы решаем, что теперь должна ходить Чёрная вдова, и она хватается подозрительного парня, которого мы видели до того, как всё это началось (поскольку он явно выступает в роли одного из важных героев Хранителя). Это означает, что теперь наступает черёд Питера Паркера – если, конечно, Хранитель не введёт в игру ещё какой-нибудь сюрприз. Как только Человек-паук совершит своё действие, его игрок решит, кто возглавит новый порядок действий.

Вмешательство в порядок действий

Как Хранитель вы можете вмешиваться в уже установленный порядок действий, расходуя дайсы из своего запаса. Если игрок решает передать действие другому герою, вы можете пожертвовать дайсом рока и объявить, что перед этим действуют ваши собственные персонажи. Как и в случае с попыткой заставить своих персонажей действовать первыми, в этом случае вам необходимо потратить как минимум шестигранник. Если герой, который должен был ходить следующим, обладает Феноменальным (или более развитым) Восприятием либо Рефлексами, вам необходимо потратить дайс, превышающий по размеру уровень этой способности, либо заставить своих персонажей использовать собственные суперсилы.

Кроме того, вы можете вкладывать дайсы рока в создание новых угроз, которые не были представлены ранее в этой Сцене (например, новый отряд агентов может вломиться в стейк-хауз прямо сквозь застеклённые окна). Равным образом, вы можете разделить группу героев (объяснив это взрывом или другим подходящим эффектом) либо ввести другое препятствие, прерывающее порядок действий. В любом из подобных случаев вы действуете согласно уже описанным правилам: если герои располагают особым Восприятием или Рефлексами, вам необходимо вложить дайс, превышающий уровень этих характеристик.

Я выступаю в роли Хранителя. Игрок, совершивший последнее действие от лица Капитана Америки, решает, что Чёрная вдова должна ходить следующей. Если я захочу, чтобы подозрительный парень, начавший драку ранее в этой Сцене, перехватил у неё инициативу, мне придётся вложить дайс, превышающий Феноменальные Рефлексы Чёрной вдовы d8. Если вместо этого я решу ввести в Сцену агентов Гидры или даже лидера организации, Барона Штрукера, мне придётся вложить дайс, превышающий Восприятие, а не Рефлексы Вдовы – тем более что Чёрная вдова не располагает особыми Восприятием. Тем не менее, я решаю, что подожду и посмотрю, что предпримет сама Вдова. Барона Штрукера я приберегу для более показательной Сцены...

Как отслеживать порядок действий

Если в Фазе действий участвует сразу множество персонажей, следить за тем, кто уже сходил, а кто только ждёт своего черёда, может быть достаточно трудно. Существует множество самых разных методов отслеживания порядка действий, однако самый простой предполагает использование фишек с двумя сторонами. Это может быть монетка, игральная

карта, всё что угодно – лишь бы у вас было достаточно таких фишек для каждого персонажа, участвующего в Сцене. Хранитель должен использовать фишки, как-либо отличающиеся от персонажей игроков (по крайней мере, если герои борются с агентами Гидры, смертоносными ниндзя или другими миньонами). При желании вы можете даже попросить каждого игрока нарисовать образ своего персонажа на одной стороне карты, оставив другую пустой. Равным образом, вы можете использовать миниатюры, коллекционные фигурки героев или колоды игральных карт.

Когда Фаза действия начинается, каждый кладёт перед собой фишку или жетон лицом вверх. Когда ваш персонаж совершает действие и у вас появляется возможность передать инициативу другому, вы переворачиваете свой жетон (или передвигаете его на одно деление, или делаете другое очевидное действие), с тем чтобы показать окружающим, что вы сходили. Цель этого действия заключается в том, чтобы позволить окружающим понять, действовали ли вы ранее в этой Сцене, просто взглянув на участок стола перед вами. Как только все перевернут свои жетоны или передвинут их на одно деление, все могут перевернуть карты и начать всё с начала.

Если вы как Хранитель используете фишки, указывающие, кто ходит следующим, и при этом нарушаете порядок действий, убедитесь, что следующий игрок ещё не передвинул свою фишку. Вложение дайса рока не отменяет того обстоятельства, что данный игрок действует следующим. Вы просто вводите новые виды угроз или персонажей, однако следующий ход всё равно остаётся за ним.

Как завершается Сцена

В пределах одной Фазы действий может смениться несколько таких блоков инициативы, поскольку в большинстве случаев задача Хранителя сводится к тому, чтобы столкнуть героев с противником и предоставить игрокам возможность решить этот конфликт так, как им самим этого захочется. Обычно одна активная Сцена включает в себя три или даже четыре порядка действий, особенно если речь идёт о масштабном сражении или трудных переговорах. Просто не забывайте спрашивать последнего игрока, кто возглавит следующий порядок действий (или определяйте это самостоятельно, если последними действуете вы сами). Если вы используете фишки или индикаторы, указывающие, кто сходил в этом раунде, не забывайте обновить или перевернуть их по окончании всех действий.

Тем не менее, иногда вы можете столкнуться с необходимостью прервать порядок действий для того, чтобы посвятить несколько минут иной деятельности. Так, некоторые игроки могут захотеть отыграть роли своих героев, когда те прячутся за развалинами старой водонапорной башни в попытке решить, что им делать дальше. Возможно, злодею удалось спрятаться где-то в пределах здания, и игроки должны просто найти его прежде, чем он успеет наброситься на них со спины. Наконец, вы можете захотеть отыграть диалог между героями и злодеем, когда они останавливаются перевести дыхание. Как только действие вернётся в свои права, обновите порядок и определите, кто ходит первым.

Сами Сцены обычно заканчиваются одним из двух способов. Либо герои свергают злодеев, предотвращают катастрофу и объявляют победу, либо происходит что-нибудь непредвиденное. В обоих случаях ситуация, представлявшая угрозу в пределах Сцены, разрешается, даже если не в пользу протагонистов. Хранитель подводит итог всему произошедшему, объявляет, где находится каждый из персонажей в конце Фазы действий, после чего начинает новую Сцену.

Мы продолжаем отыгрывать Сцену в стейк-хаузе, но поскольку агенты Гидры не представляют особой угрозы для таких личностей, как Капитан Америка, Человек-паук и Чёрная вдова, герои вот-вот расправятся со своими противниками и постараются узнать, что происходит, у подозрительного парня, схваченного Вдовой. Сцена заканчивается в тот момент, когда последний агент падает без сознания на пол или сдаётся героям, и это позволяет нам начать новую Фазу действий, а за ней ещё одну, до тех пор, пока ситуация не изменится. К счастью, учитывая подготовку противника, это не займёт слишком много времени.

В большинстве случаев Фазы действия перемежаются Переходными сценами, которые объединяют периоды активной деятельности друг с другом. Тем не менее, вы не обязаны начинать Переходную сцену сразу по окончании Фазы действий. Иногда Фаза действий напрямую перетекает в другую Фазу, всё повышая и повышая напряжение в истории.

Использование дайсов рока для завершения Сцены

Как Хранитель вы всегда можете прервать затянувшуюся Сцену ещё до того, как конфликт или противостояние, составляющие её основу, будут разрешены. Для этого вам необходимо вложить 2d12 из своего запаса и вручить по 2 очка опыта каждому игроку, участвовавшему в Сцене. Если вы делаете это в ситуации, в которой игроки явно имели хорошие шансы на победу, а их противники вот-вот должны были сдаться, спросите игроков, как они поступают с противниками в конце Сцены. Задавайте те же вопросы, которые вы задавали и в начале Сцены. Если в завершившемся эпизоде участвовал сильный противник, вы можете поставить героев перед тяжёлым выбором, с тем чтобы герои не могли добиться слишком лёгкой победы.

Например:

“Агенты Гидры разбегаются в ужасе. Как много времени у вас уйдёт на попытку поймать их всех? Скольким удастся сбежать?”

“Барон Штрукер хватается за раненый бок и выкрикивает в вашу сторону оскорбления, глядя, как его подчинённые разбегаются. Вы можете схватить его прямо здесь и сейчас, однако в этом случае вам не удастся перехватить всех его подчинённых, которые неизбежно донесут весть о вашем вмешательстве своему преступному лидеру. Кого вы решаете остановить?”

С другой стороны, если вы вкладываете 2d12, когда ситуация явно складывалась не в пользу героев или если они боролись с заведомо превосходящими силами, вы можете просто поставить точку в текущей Сцене и попросить игроков описать своё поражение или объёмы ресурсов, которыми они жертвуют ради того, чтобы спастись.

Например:

“Прихвостни Гидры окружают вас, оставляя на милость Барона Штрукера. Лишь одному удаётся сбежать. Кому?”

“Лидер преступного синдиката сбегает, во многом благодаря агентам Гидры, которым также удаётся скрыться от вашего правосудия. Стейк-хауз буквально разваливается на части, охваченный пламенем. Какой ценой вам удаётся выбраться? Что вы при этом теряете?”

Подобный выбор позволяет игрокам почувствовать себя авторами или исполнителями ролей своих протагонистов даже невзирая на то, что расход дайсов рока отнял у них возможность отыграть эти события в деталях.

Переходные сцены

Хотя истории о супергероях, действующих во Вселенной Марвел, у большинства читателей ассоциируются с обилием приключений и динамичными сценами, в каждой из этих историй находится место для эпизодов, не связанных с героическими сражениями и конфликтами. В промежутках между такими Сценами всегда складываются небольшие истории об осмыслении своих поступков, восстановлении после серьёзных травм или даже простых переменах вроде решения персонажей перегруппироваться перед грядущим сражением.

Такие сцены называются Переходными, поскольку они позволяют героям сделать или узнать что-то новое прежде, чем на их головы обрушится очередная смертельная угроза. Хотя во многом Переходные сцены направлены на восстановление организма, в сердце каждой из таких Сцен лежит эмоциональная подготовка к новой Фазе действий. Даже если героям уже известно, что ждёт их в ближайшее время, Переходная сцена помогает лучше понять контекст текущих событий.

Границы Переходной сцены

Задача по определению рамок подобной сцены ложится на Хранителя. Как и в случае с Фазой действий, вам рекомендуется начать с наводящих вопросов, которые вы можете задать игрокам. Попросите их описать, что именно делают протагонисты в минуты отдыха и как они используют свои ресурсы прежде, чем начнётся очередной грандиозный конфликт. Разумеется, это предполагает, что Переходная сцена практически лишена конфликтов как таковых: вместо этого она сосредоточена на отыгрыше ролей и разговорах между героями и второстепенными персонажами.

Например, вы можете начать Переходную сцену так:

“Следующий рассвет застаёт вас на Гелионосце Щ.И.Т. Вам удалось поймать и запереть в камере лидера преступного синдиката, однако, как вы имели возможность убедиться на личном опыте, за его действиями стояла Гидра. Что Капитан Америка решает сделать в попытке отследить агентов этой чудовищной организации? Что решает Чёрная вдова сделать с пойманным лидером группировки? И хватит ли у Питера Паркера времени навестить Мэри Джейн, чтобы сообщить, что, возможно, он пропустит её выступление этим вечером?”

Как игрок вы можете использовать Переходную сцену для исцеления стресса, осмысления информации, полученной в ходе последней Сцены, и проведения бесед с другими героями или второстепенными персонажами, которые могут помочь вам в разрешении сложившейся ситуации. Когда Хранитель задаст вам соответствующий вопрос, вы должны будете уже хорошо представлять, что делает ваш герой.

Восстановление сил

Хотя восстановление сил считается полноценным действием в силу того, что герой может предпринять такую попытку даже в разгар Фазы действий, Переходные сцены предоставляют героям куда более благоприятные условия для исцеления стресса. Прежде всего, не забудьте, что все виды стресса, полученного героем, смягчаются на одну ступень в самом начале Переходной сцены. Это облегчает вам задачу по устранению оставшихся повреждений. Во-вторых, рядом с вами не рыщут враги, злодеи и подозрительные персонажи, которые могли бы помешать процессу восстановления. Наконец, вы можете вложить СО и попросить своих союзников использовать свои навыки для вашего лечения (что может быть выгодно и для союзников, поскольку они могут сами получить дополнительные СО).

Вы можете попробовать излечить каждый вид стресса только один раз за Сцену. Считается, что герой предпринимает максимальные усилия для того, чтобы восстановить как можно больше физических, эмоциональных или ментальных сил прежде, чем наступит время сражаться вновь. Тем не менее, вы можете попытаться вылечить каждый из трёх видов стресса, а кроме того, вы можете вложить СО и заручиться поддержкой других персонажей для того, чтобы получить сразу несколько итоговых дайсов в результате одной проверки. Подробнее восстановление сил и оказание помощи другим героям описано на стр. 53.

Если в предыдущей Фазе действий вы поддались стрессу и получили травму, у вас нет возможности устранить её за одну Переходную сцену. Даже успешная попытка избавиться от травмы только смягчает её уровень на один дайс, а провальный бросок может даже усилить её. Существуют некоторые исключения – как, например, в случае с самыми стойкими героями этой вселенной наподобие Росوماхи и Дэдпула.

Как бы то ни было, в определённых случаях вы можете получить дополнительные ХР за лечение своей травмы, если последнее соответствует условиям вашей Вехи. Подробнее система травм рассматривается на стр. 27, в то время как Вехи будут описаны только на стр. 105.

Наконец, вы можете использовать Переходную сцену для того, чтобы избавиться от постоянной помехи. В последнем случае вам необходимо придумать достойное описание для того, чтобы эта попытка выглядела убедительной. В этом случае вы тратите всю попытку восстановления не на исцеление стресса, а на смягчение или устранение помехи. Даже в случае относительно неудачного броска Хранитель может решить, что ваших усилий

достаточно для того, чтобы полностью устранить помеху – особенно если она опиралась на элементы истории, оставшиеся в предыдущей Сцене и больше не представляющие интереса.

Вербовка

Вы можете использовать Переходную сцену для того, чтобы заручиться поддержкой новых героев. Эта сцена идеально подходит для ситуаций, в которых к вам на игру приходит новый участник. Хотя ничто не мешает такому герою появиться и посреди Фазы действий, последнее требует от него обладания Скоростью, Полётом, телепортацией или другой суперсилой, объясняющей, как он вообще оказался в подобном месте. Кроме того, если каждый игрок на вашей игре располагает сразу несколькими героями (такой стиль игры называется командным), Переходная сцена может стать отличным предложением для смены или набора дополнительных карт героя.

Ваш герой может также потратить СО для получения ресурсов, основанных на определённой Специализации. В данном случае герой напоминает своим союзникам о долгах, которыми те обладают перед ним, или обращается к своим информаторам, или проводит исследование, связанное с его Специализацией, или даже читает доступные сведения о локации, в которой ему неизбежно придётся побывать в ближайшее время. Тем не менее, каждый такой ресурс должен основываться на конкретной Специализации.

Перегруппировка

Некоторые Фазы действий предполагают разделение протагонистов на несколько отдельных групп, каждая из которых исследует свою часть территории. Таким образом, герои могут войти в Переходную сцену поодиночке или в парах, что заставит их потратить свободное время на перегруппировку, а также покажет, как они работают поодиночке или друг с другом. Последнее может дать Хранителю шанс объявить, что одни герои появляются в следующей Фазе действий с напарником, в то время как другие возвращаются в свою команду (особенно если игроки действительно договаривались о разделении перед началом Фазы).

Дислокация

Одна из ключевых функций Переходной сцены выражается в описании действий протагонистов в тот период, когда они покрывают значительное расстояние для перехода в новую локацию. Хотя ничто не мешает Хранителю просто “промотать время” и объявить, что что герои перенеслись из Лос-Анджелеса в Кубу или Голубую зону Луны, Хранитель может и представить им шанс уделить друг другу внимание или принять интересное решение.

Иногда даже Хранитель не знает, где будет разворачиваться следующая Фаза действий, и специально организует Переходную сцену для того, чтобы герои сами решили, куда им двинуться дальше. Поэтому, если вы выступаете в качестве игрока, подумайте, как ваш герой планирует поспособствовать достижению целей команды. Где он планирует искать тайную базу врага? Кого он собирается взять с собой и с какими целями? Был ли он ранее в этом месте (а если да, то собираетесь ли вы тратить СО для получения ресурса благодаря знанию информации о локации) или он готов броситься на врага вслепую?

Отыгрыш

Наконец, Переходная сцена служит отличным поводом войти в роль героя и отыграть интересные диалоги, связанные не с фантастическими способностями, сражениями, расследованиями или приключениями, а со взглядами протагониста на окружающий мир и других людей. Будь это отыгрыш тайной деятельности персонажа, визит к любимым с целью показать им, что он ещё жив, или поход в пиццерию с героями, не участвующими в истории (как насчёт cameo?), Переходные сцены дают вам прекрасный шанс пролить свет на те элементы истории, которые в обратном случае так и остались бы нераскрытыми. Наконец, с точки зрения чистого отыгрыша Вехи вашего персонажа направлены прежде всего на те виды деятельности, которые трудно реализовать посреди Фазы действий – а потому Переходная сцена может также стать идеальным средством для получения очков опыта. Подробнее о концепции Вех можно прочитать на стр. 105.

03: Действие

Предположим, что вы читаете эту книгу по порядку – и поскольку вы уже ознакомились с правилами, к этому моменту вы уже должны понимать, как бросать дайсы, определять результат и выбирать итоговый дайс. В предыдущей главе вы также узнали о разнице между Фазами действий и Переходными сценами, а также о том, как они перетекают друг в друга. Раздел, который вы начинаете читать в эту минуту, расширяет базовые правила и показывает, как они работают в разных видах сцен.

Обязательно помните, что одной из ключевых предпосылок этой игры всегда остаётся правило, согласно которому вы должны кидать дайсы только в тех случаях, когда и успех, и провал сулят какой-нибудь впечатляющей ситуацией. Разумеется, в ходе игры ваши герои неизбежно будут сталкиваться с многочисленными препятствиями, участвовать в бесчисленных конфликтах и как выигрывать, так и проигрывать своим оппонентам на регулярной основе. Это лежит в основе самого жанра комиксов, верно? Однако если ситуация ничем никому не угрожает, она не предполагает *риска*, а потому провал был бы попросту скучен. В таких ситуациях Хранителю следует просто сказать: “Ага, это срабатывает” и продолжить историю.

По умолчанию, брать дайсы в руку должен лишь тот, кто собирается дать какую-либо заявку. Если вы начали формировать запас дайсов, это свидетельствует о том, что сейчас вы скажете: “Я собираюсь кое-что сделать...” Если игрок описывает какое-либо действие, но не берёт в руку дайсов, Хранитель может задать ему вопрос наподобие: “Какие способности ты используешь для осуществления этого плана?” или “Какой исход может быть у этой ситуации в случае твоего провала или успеха?” Равным образом, Хранитель сам может взяться за дайсы, что означает примерно то же, что и вопрос: “Что у тебя есть против этого оппонента? Что ты собираешься предпринять в ответ на его поступок?”

Время сражаться!

Откройте любой комикс или графический роман Марвел, и вы почти неизбежно наткнётесь на изображение активных действий, разбросанных по ближайшим страницам и панелям. Герои решают конфликты с суперзлодеями, а случайные прохожие стремятся как можно скорее убраться с их пути. Рано или поздно напряжение достигает своего пика: оптическая линза выпускает лазерный луч, адамантиевые когти выскакивают наружу, а огромные каменистые лапы тянутся к протагонисту, сметая с дороги любые препятствия. Здания сотрясаются, по тротуарам пробегают трещины, и вы как читатель понимаете, что сейчас начнётся подлинное героическое сражение.

Данный раздел сфокусирован прежде всего на классических столкновениях между героями и злодеями, однако вы и сами знаете, что это только одна сторона конфликтов. Герои могут участвовать в серьёзных эмоциональных или ментальных конфликтах, используя те же правила, что и при физической конфронтации.

Чётко определяйте свои действия

Когда наступает ваш черёд действовать, вы как игрок должны как можно чётче объяснить своё намерение Хранителю и другим игрокам ещё прежде, чем возьметесь за дайсы. Как только вы скажете, что именно делает ваш герой, постарайтесь также упомянуть, на какой исход он рассчитывает. Хранитель может предполагать альтернативный результат – что и определяет разницу между провалом и успехом вашей заявки, – однако ничто не мешает вам намекать ему, какой результат хотелось бы увидеть по окончании действия лично вам. Что *на самом деле* произойдёт в результате вашей победы или поражения – это уже другой вопрос.

Если вы выступаете в роли Хранителя, вам нужно выполнить те же условия. Будьте честны и прямолинейны. Нет никакого смысла скрывать от игроков, чем им грозит поражение и что сулит им победа; в конце концов, они – ваши партнёры по созданию коллективной истории. Им будет полезно знать, каковы ставки, прежде чем они рискнут и возьмутся за дайсы.

Давайте вернёмся к Циклопу и Эмме, которые только что прибыли к месту проведения следующей операции, где столкнулись с парой Дозорных. Я играю за Циклопа, а потому хочу использовать Энергетический выстрел для того, чтобы вырубить первого из противников. Это чёткое, явное намерение. Каким может быть альтернативный исход? Дозорный сумеет подобраться ко мне, а Циклопу этого вовсе не хочется. В обоих случаях напряжение будет только расти.

Соберите запас дайсов

Сформируйте запас дайсов, основываясь на характеристиках, которые могут поспособствовать герою в выполнении задачи, которую он поставил перед собой. Если вы выступаете в роли игрока, обязательно сверьтесь в начале конфликта с Кооперацией, действующей в данном раунде – то есть Соло, Друг или Команда. Затем быстро прикиньте, есть ли у вас возможность использовать в данных условиях одно из своих Отличий, и если да, то действительно ли оно поможет герою справиться с противником. Кроме того, в каждом раунде вы можете использовать по одной Специализации и по одной силе из своего Комплекта способностей, не расходуя при этом Сюжетных очков. Когда вы выбираете определённую характеристику, это значит, что вы уверены в их применимости к текущей ситуации. Также вы можете вложить Сюжетное очко в попытку провести трюк. Наконец, если ваш герой обладает специальными эффектами, которые могут пригодиться в текущих условиях (как например, в случае со способностью Капитана Америки к Рикошету), подумайте, не настало ли время прибегнуть к ним. Как только вам удаётся собрать запас дайсов, делайте бросок.

Список характеристик, формирующих запас дайсов:

- Один дайс за Отличие – либо d8, либо d4
- По одной силе из каждого Комплекта способностей
- Одна Специализация
- Один из дайсов, отвечающих за стресс противника или трудность помехи
- Одно преимущество, если таковые присутствуют в карте героя
- Один дайс за применение воли, трюка или ресурса, если герой располагает ими

Итак, я заявил собравшимся игрокам, что начинаю схватку с Дозорными, касаясь своего рубиново-кварцевого фильтра. Теперь мне нужно сформировать запас дайсов. Поскольку я работаю с Эммой, я беру дайс d8 за счёт своей Кооперации с Другом. Также я добавляю к броску d8 за счёт Отличия “Тактический гений” и 2d6 благодаря Специализации “Эксперт боевых искусств”. Наконец, я дополняю свою атаку Энергетическим выстрелом d10. На данный момент запас дайсов выглядит так:



Кроме того, на руке у меня остаются два Сюжетных очка:



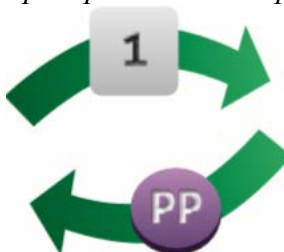
Вычислите результат и выберите итоговый дайс

Сделайте бросок. Выберите два дайса, которые и образуют ваш результат. Отложите в сторону дайсы, давшие единицу, поскольку это бреши ваших противников. На этом этапе вы ещё можете потратить СО для того, чтобы добавить к результату третий дайс – в сущности, вы можете добавить даже несколько дайсов, если на это у вас хватает СО. Объявите результат. Если у вас остаются незадействованные дайсы, выберите один в качестве итогового. Если свободных дайсов не осталось, итоговым считается d4.

Я делаю бросок и получаю следующие результаты:



Я отодвигаю в сторону шестигранник с выпавшей единицей, поскольку он может стать брешью для моего противника. Хранитель использует эту брешь, добавляя d6 в запас рока и передавая мне Сюжетное очко. Теперь я располагаю тремя СО.



Выбрав два дайса и сложив их значения, я получаю 12 в качестве итогового результата.



Я могу потратить СО и включить в результат либо d10, либо d6. Мне нравится эта мысль, однако d10 я лучше оставлю в качестве итогового дайса, а потому я добавлю к результату d6. Мой окончательный результат составляет 14, итоговым дайсом служит d10, а количество СО сокращается до двух.



Ответные броски

После того как вы сделали свой бросок и выбрали итоговый дайс, ваш противник получает шанс защититься. Он или Хранитель формирует собственный запас дайсов по тем же правилам, что и вы, несмотря на то, что он сопротивляется действию, а не совершает его. Выбор характеристик, формирующих запас дайсов, должен отражать конкретный метод защиты. В частности, обороняющаяся сторона должна описать, что именно делает персонаж – например, так: “Капитан вскидывает щит и выбрасывает его навстречу удару!” или “Шторм поднимает воздушную волну, которая отбрасывает Чистильщика назад!” Описание реакции важно не только потому, что оно позволяет определить набор характеристик, но ещё и потому, что оно помогает игрокам лучше понять, что произойдёт в следующем раунде.

Как Хранитель я заявляю, что Дозорный бросается к Циклопу и поглощает выпущенный в него луч благодаря бронированному костюму и развитым навыкам уклонения. Поскольку речь идёт об Дозорном-эксперте d8, привыкшем к Кооперации с Другом d8 (поскольку в текущей Сцене он работает с напарником) и наделённом Сверхчеловеческой стойкостью d10, а я добавляю d6 из запаса рока, на руке у меня оказываются следующие дайсы:



Я делаю бросок и получаю следующие результаты:



Это позволяет мне обойти атаку Циклопа и выбрать d6 в качестве итогового дайса (к сожалению, я не могу выбрать d8 из-за выпавшей на нём единицы).



Дозорный-эксперт

Дозорный-эксперт **d8**

Соло **d6**

Друг **d8**

Команда **d10**

Сверхчеловеческая сила **d10**

Сверхчеловеческая стойкость **d10**

Энергетический луч **d10**

Феноменальное восприятие **d8**

СЭФ: *Стремительная адаптация.* Добавьте d6 в запас дайсов за каждое проваленное действие против сверхчеловеческого противника.

Предел: *Роботические системы.* При электромагнитной атаке одна из характеристик отключается, а запас рока вырастает на d6.

Действия Хранителя

Если вы выступаете в роли Хранителя и собираетесь совершить какое-либо действие от лица своего персонажа – например, вы хотите, чтобы злодей ударил кого-нибудь из героев в спину или попытался вселить страх в их сердца, – многие из ваших бросков будут рассчитываться по другой системе, нежели поступки героев. Ключевые антагонисты обладают картами героев подобно протагонистам. Тем не менее, карты большинства персонажей Хранителя намного короче и сосредоточены на меньшем количестве деталей, нежели карты героев. Как правило, такие персонажи обладают общей Специализацией, которая говорит одновременно о роли, профессии или самом заметном таланте злодея наряду с уровнями Кооперации и описанием супероружия, сил или уникальных навыков этого персонажа. Практически во всех случаях действия злодеев вы можете дополнять дайсами рока. В остальном вы действуете по прежней схеме, формируя запас дайсов и бросая его на стол.

Итог действия

Как только вы получите два результата (один – у инициатора действия и второй – у обороняющегося), вам не составит труда сравнить их друг с другом. Как игрок вы должны убедиться только в одном: что результат противника не превышает ваш. Если же он оказывается выше, действие оканчивается провалом. В последнем случае вам не нужно выбирать итоговый дайс, поскольку он вам не пригодится.

Я играю за Циклопа, и Хранитель получает более высокий результат, чем я. Это означает, что лазерный луч упирается в броню Дозорного, не причиняя ему никакого вреда. Мне не нужно выбирать итоговый дайс, поскольку я не могу ничего сделать в результате своего действия, а потому Хранитель просто определяет, кто ходит следующим.

Как описать провал

Не давайте провалу разрушить ход повествования. Безусловно, эта игра построена на обилии экшена и динамики, однако заметное место в ней занимают и сцены тяжёлого выбора и борьбы с последствиями принятых решений. Если вы выступаете в роли игрока, и бросок Хранителя превышает ваш результат, найдите светлую сторону в том, что история преподносит героям неожиданные сюрпризы. Обратите внимание, как Хранитель объясняет чудесное спасение злодея от вашего сокрушительного удара. Куда отскочил злодей? Где остался герой?

Как Хранитель вы также должны сопровождать любые действия описаниями. Спросите игроков, что происходит с их героями после того, как их подстреливают Дозорные. Или,

возможно, одного выстрела недостаточно, чтобы остановить их? Задайте эти вопросы и опирайтесь на ответы игроков с тем, чтобы подробнее описать следующую сцену.

Если результат встречного броска равен или уступает результату вашего броска, побеждаете вы. Сделав успешный бросок, вы можете выбрать итоговый дайс и создать определённый эффект: причинить стресс, создать преимущество или приписать врагу помеху. Если вы располагаете сразу несколькими итоговыми дайсами (например, благодаря расходу СО или использованию Комплекта способностей, позволяющего выбирать больше одного дайса), ничто не мешает вам создать сразу несколько эффектов. Если вы решаете вызвать у противника стресс или сформировать для него помеху, прежде всего вам необходимо сравнить свой итоговый дайс с итоговым дайсом обороняющейся стороны. Если вам дайс уступает последнему по размеру, вы понижаете свой дайс на одну позицию. Иными словами, даже в случае вашего успеха противник обладает определёнными шансами смягчить удар. Это правило не применяется, если вы используете итоговый дайс для создания преимущества.

Если бы Хранителю не удалось получить более высокий результат при обороне от моего выстрела, я смог бы использовать итоговый дайс для причинения стресса. Мой итоговый дайс обладает уровнем d10, что превышает итоговый дайс Дозорного (d6), а потому мне не нужно было бы ослаблять свой эффект. В таком случае причинение физического стресса d10 неплохо бы его проучило.

Если ваша проверка оканчивается неудачей, оппонент может потратить Сюжетное очко или d6 из запаса рока (в зависимости от того, сражаетесь ли вы с Хранителем или другим игроком) для того, чтобы немедленно создать какой-либо эффект, как если бы он только что совершил против вас успешное действие.

Я выступаю в роли Хранителя и хорошо понимаю, что могу использовать свой запас рока для того, чтобы сыграть на слабой стороне моего противника после его провала. Пожертвовав d6 из запаса рока, я мог бы использовать итоговый дайс d6, которым обладает Дозорный, для создания преимущества, нанесения стресса Циклопу или формирования новой помехи. К счастью для Циклопа, я решаю не отвлекаться и отказываюсь от этой задумки.

Исключительный успех

Если ваш результат превышает результат противника на 5 или больше очков, вы добиваетесь исключительного успеха. Это позволяет вам усилить итоговый дайс на один шаг и дать особенно красочное описание своим действиям. За каждый дополнительный пятиочковый отрезок вы получаете шанс усилить итоговый дайс ещё на одну ступень. Таким образом вы вполне способны выбраться за пределы ограничения d12 – а это означает, что вы можете либо автоматически объявить противника поверженным (если вы причиняете стресс и тем самым заставляете оппонента поддаться ему), либо взять дополнительный итоговый дайс.

Что если бы я играл за Циклопа и набрал на 5 очков больше, чем Дозорный? Я мог бы создать любой эффект уровня d12, что значительно повысило бы мои шансы на победу. Если бы я набрал сразу на 10 очков больше, то мог бы вырубить его одним выстрелом.

Обратите внимание, что в игре не существует такого понятия, как “катастрофический провал”, однако если противнику удастся набрать на 5 очков больше, чем вам, он сам добивается исключительного успеха. Что это значит? То, что вложив Сюжетное очко (или дайс рока), он может усилить итоговый дайс точно так же, как это сделали бы вы, если бы вам удалось достичь такого успеха.

Как Хранитель я мог бы пожертвовать d6 из запаса рока для того, чтобы использовать итоговый дайс Дозорного (d6) для создания преимущества, помехи или стресса. Если бы мой ответный бросок дал результат, превышающий бросок Циклона на 5 очков, d6 превратился бы в d8. Если бы речь шла о разнице в 10 очков, мы бы уже говорили о десятиграннике в качестве итогового дайса.

Разделение внимания

Допустим, вы хотите попасть сразу в несколько мишеней или сделать несколько дел одновременно. Как правило, такое можно увидеть в пределах одной панели комикса, где герой одновременно движется, что-то выкрикивает и совершает огромное количество других незначительных действий. Совершение таких действий не должно быть большой проблемой и на игре. Какой смысл запрещать игроку совершить сразу два или несколько хитроумных действий посредством одного броска, если ни одно из них не изменяет ход истории в корне? Ключевым моментом здесь является чёткое оповещение всех собравшихся о своих намерениях. После этого ваша задача – суметь накопить достаточно итоговых дайсов.

Если вы готовы пожертвовать Сюжетными очками, то после вычисления результата ничто не мешает вам выбрать второй итоговый дайс. Каждая из ваших жертв получает шанс сделать встречный бросок по обычным правилам. Тем не менее, вы используете против них только один результат. Вполне возможно, что одна цель сможет накопить больший результат, в то время как вторая или даже несколько других уступит вашей атаке. Итоговые дайсы вы должны использовать так, как заявили первоначально. Таким образом, вы можете создавать для себя преимущество, нанести несколько различных видов стресса или сформировать сразу несколько помех. Тем не менее, вы не можете использовать несколько итоговых дайсов для причинения одинакового стресса одному противнику.

Допустим, я как Циклон решаю задеть своим оптическим лазером сразу несколько Дозорных. Хотя они оба могут уклониться от моего выстрела, у меня есть шанс вырубить их обоих одним широким лучом. Если бы я решил это сделать ещё в предыдущем раунде, мне просто следовало бы выбрать d6 в качестве второго итогового дайса вместо того, чтобы повышать результат броска с 12 до 14. В таком случае к концу действия у меня на руках оказались сразу d10 и d6, выступающие в роли итоговых дайсов.

Некоторые специальные эффекты (СЭФ) позволяют поражать несколько целей, не тратя Сюжетных очков; например, они позволяют вам добавить d6 в запас дайсов и придержать дополнительный итоговый дайс, по одному для каждой цели. Недостатком подобных эффектов служит повышенная вероятность появления помех, действующих против вас.

Циклон обладает возможностью атаковать по площади благодаря одному из эффектов своего оптического луча. Таким образом, я мог бы добавить к броску d6 и придержать дополнительный итоговый дайс безо всякой платы. Я мог бы также использовать СО для проведения трюка d8 (например, заявив, что он “выстреливает в стену, откуда луч перенаправляется в обоих Дозорных”) и расширить запас дайсов до $d10 + 3d8 + 3d6$. Возможно, мне следовало подумать об этом раньше...

Поддержка и приведение в чувство

Ни один герой не может постоянно оставаться в гуще событий. Если вы играете за героя, который больше специализируется на помощи окружающим, чем на схватках с противниками, или, напротив, больше привык участвовать в прямой конфронтации, чем вести переговоры (в зависимости от характера Сцены), у вас всегда есть шанс сделать что-то полезное для всей группы. Возможно, вы захотите помочь членам команды прийти в себя или просто обеспечить заградительный огонь для того, чтобы другой герой сумел добраться до нужного места.

Поддержка

Если вы хотите потратить всё своё действие на поддержку другого героя или попытку привести его в чувство, всё, что вам нужно – это сформировать запас дайсов и бросить его по стандартным правилам. Тем не менее, подобные действия попадают под категорию вспомогательных, или действий поддержки. За встречные броски в таких случаях отвечает Хранитель. Если Хранителю не удаётся побить ваш результат, ваш герой добивается успеха и предоставляет заявленную поддержку своему другу. Это позволяет вам напрямую передать ему преимущество, сформированное итоговым дайсом. Если вам не удаётся набрать более высокий результат, чем получил Хранитель, Хранитель вполне может использовать свой итоговый дайс для создания помехи перед тем героем, которому вы пытались помочь.

Приведение в чувство

Действия по восстановлению сил другого персонажа также считаются вспомогательными. Хотя в данном случае вы преследуете совершенно иную цель – поднять на ноги своего товарища, – вы точно так же формируете запас дайсов, делаете бросок и сравниваете результаты с броском Хранителя. Как и любое другое действие поддержки, проваленная попытка восстановления сил другого героя позволяет Хранителю использовать свой итоговый дайс для создания помехи или причинения *дополнительного* стресса герою, которому вы помогали. Подробнее о приведении в чувство рассказано на стр. 41.

*Представим, что Эмма Фрост действует раньше меня и решает помочь мне справиться с Дозорным. В своей Алмазной форме она обладает Феноменальной силой d8 и Сверхчеловеческой стойкостью d10. Если она включит в запас дайсов свою Феноменальную силу d8, Кооперацию с Другом d6 и Отличие “**На один шаг впереди тебя d8**”, она сможет бросить их и попытаться побить результат Хранителя. Игрок, отыгрывающий Эмму, объявляет этот бросок и описывает, как Эмма бросается вперёд и обрушивается на землю перед Дозорным, пытаясь сбить его с ног, с тем чтобы мне было легче попасть по ошарашенной цели. Бросок даёт результаты 8 (d10), 5 (d8) и 5 (d6). Эмма решает рискнуть и выбрать в качестве результата 10 (от d8 и d6), чтобы получить d10 в качестве итогового дайса. К счастью, бросок Хранителя приносит ему только 9 очков. Игрок Эммы объявляет, что я как обладатель следующего действия могу воспользоваться бонусом d10, который он передаёт мне в итоге своего действия.*

Поддержка и приведение в чувство со стороны персонажей Хранителя

Когда персонажи Хранителя действуют в собственных интересах, они не делают бросков против запаса рока. Если вы как Хранитель хотите, чтобы один из ваших персонажей помог другому, просто возьмите один дайс от характеристики, которая может помочь другому персонажу в данный момент, и добавьте его в запас дайсов этого персонажа. Персонаж, оказавший помощь, тратит на это всё действие, а потому не может предпринимать других действий в этом раунде. Попытки привести в чувство действуют аналогичным образом.

В этой битве участвуют двое Дозорных, хотя только один участвует в сражении с протагонистами. Как Хранитель я могу решить, что Дозорный, который ещё не действовал в этом раунде, передаёт своему напарнику одну из боевых характеристик – например, Сверхчеловеческую силу, что дополняет запас дайсов первого Дозорного бонусом d10.

Не забывайте, что как Хранитель вы всегда можете вложить (и тем самым устранить из запаса рока) дополнительный дайс для того, чтобы добавить к результату броска ещё один дайс или выбрать второй итоговый. При желании вы можете описать это дополнение как следствие поддержки. Тем не менее, старайтесь вводить в каждой Сцене новых противников, действующих различными методами: в конце концов, это всего лишь второстепенные персонажи, а не протагонисты вашей истории. Именно поэтому Хранитель

не получает Сюжетных очков за действия неигровых персонажей, ограничиваясь абстрактным запасом рока. Эта же черта позволяет управлять второстепенными персонажами с меньшими усилиями. Пусть всегда, когда это возможно, в центре истории оказываются герои игроков, а не ваши собственные персонажи.

Устранение преимуществ, помех и других характеристик

Далеко не все угрозы, на которые вы решите повлиять в ходе Сцены, будут представлять собой полноценных врагов. Нередко перед вами будет стоять задача использовать свои способности или таланты для того, чтобы уничтожить, ослабить, преодолеть или отремонтировать в игре что-то, что либо создаёт вам и вашим союзникам проблемы, либо облегчает вам работу. А потому вы можете выбирать в качестве цели своего действия значимые объекты или ресурсы, которые на игромеханическом уровне отражаются в виде характеристик.

Нужно ли делать бросок?

Прежде всего, убедитесь, что ваша цель действительно представляет собой полноценную характеристику. Многие элементы истории не обладают уровнями или дайсами, приписанными к их мощи, поскольку это всего лишь часть воображаемого пространства, которую принимают все игроки. Фонари, боковые дорожки, плитки и окна, букеты цветов и прохожие, газетные аппараты и многие другие предметы не имеют никакого значения для истории, вместо этого лишь придавая ей красок и убедительности. Тем не менее, вы можете сделать эти предметы более значимыми для самих себя, используя свои итоговые дайсы и превращая их в преимущества или основывая на них описания трюков. Разумеется, до тех пор, пока у вас хватает сил разбить оконное стекло (что справедливо в случае с большинством людей) или вырвать фонарный столб из бетона (что вполне правдоподобно в случае с обладателем Сверхчеловеческой силы), подобные действия не требуют никаких бросков.

Кроме того, вам необходимо проверить, доступна ли такая характеристика или цель для полноценного взаимодействия. Само собой, вы вполне можете разоружить бандита с Огромной пушкой d6, однако вы не можете отобрать у него характеристику Опытный головорез d8. Разумеется, некоторые Комплекты способностей обладают Пределом, описывающим, можно ли отключить конкретную суперсилу и каким способом это можно проделать. Тем не менее, хотя лишь Хранитель имеет право разрешить или запретить подобное действие, вы вполне можете аргументировать собственный взгляд на возможность такой заявки.

Я играю за Колосса и собираюсь отключить установку, позволяющую Дозорному стрелять энергетическими лучами. Я спрашиваю Хранителя, возможно ли это, и он отвечает, что такая характеристика действительно числится в карте Дозорного под названием “Энергетический луч d10”. Время поставить точку в этом конфликте!

Огонь!

Теперь, когда вы уверены, что данное преимущество, помеху или другую характеристику можно сделать целью своей заявки, вы можете предпринять соответствующее действие. Такие заявки функционируют аналогично попыткам привести в чувство союзника. Вы формируете запас дайсов и делаете бросок против встречной проверки Хранителя, который добавляет к ней дайс за характеристику, которую вы сделали своей целью. Если вы набираете больше очков, ничто не мешает вам использовать свой итоговый дайс для изменения этой характеристики. Если ваш итоговый дайс равен или превосходит по размеру эту характеристику, вам удаётся её устранить. Если он меньше, вы просто ослабляете её на один уровень.

Если данное преимущество, характеристика или особенность как-либо связана с персонажем, который явно захотел бы воспротивиться её устранению или отключению, то ответный бросок делает именно этот персонаж, а не Хранитель. Герой делает бросок против

него и использует итоговый дайс для устранения соответствующей характеристики (вместо причинения стресса или создания помех).

Поскольку лазерная установка является неотъемлемым компонентом Дозорного, именно он, а не абстрактный запас рока, становится моим противником. Тем не менее, Хранитель всё ещё может добавить дайсы рока для поддержки Дозорного. Поскольку я направляю удар против лазерной установки, Дозорный получает соответствующий дайс, даже невзирая на то, что он не использует установку для сопротивления. Если я получу больше очков и смогу использовать d10 или d12 в качестве итогового дайса, Дозорный лишится своей установки. Если мне придётся воспользоваться d8 или менее крупным дайсом в качестве итогового, я только ослаблю бластер до d8.

Всё имеет свои пределы

Вы можете обладать Феноменальной силой d8, однако это не означает, что вы способны сломать машину могучим ударом по радиатору. Энергетическая установка может позволить вам испускать Взрывную волну d10, однако этого недостаточно, чтобы свалить небоскрёб (разве что подпортить фойе на первом этаже). Действия, которые вы предпринимаете против помехи, преимущества или характеристики, должны быть доступны для разрушения лично вами – с учётом всех ваших Специализаций и суперспособностей. Ещё до того как вы сделаете бросок, проверьте, не слишком ли прочен выбранный вами предмет (сверьтесь с размером дайсом, приписанным к этому объекту). В некоторых случаях у вас не будет ни единого шанса ослабить эффект (особенно когда речь идёт о *состоянии* предмета, которое просто нельзя устранить).

Хранитель может разрешить вам повлиять на поистине колоссальное препятствие, преимущество или предмет, однако если ваш итоговый дайс равен или превышает по размеру показатель цели, вы только ослабляете этот показатель на один уровень. Если ваш итоговый дайс оказывается меньше, ничего не происходит. Обычно такое случается, когда вы пытаетесь разрушить что-нибудь по-настоящему огромное или делаете целью характеристику, которую ваши способности не могут затронуть напрямую. Хорошим решением будет постановить, что если ваша собственная сила равна по уровню той характеристике, которую вы пытаетесь устранить, то вы можете хоть немного на неё повлиять. Это правило сохраняется даже тогда, когда вам удаётся ослабить соответствующую характеристику на один шаг: того обстоятельства, что вы снизили уровень помехи с d10 до d8, недостаточно, чтобы ваша сила d10 отныне позволяла устранить его полностью (поскольку тот факт, что теперь уровень характеристики уступает вашей способности, не означает, что титаническая природа этой помехи неожиданно изменилась).

Колосс обладает Богоподобной силой d12, что делает его одним из сильнейших героев этого мира. Он способен вырывать из земли небольшие здания, разбрасывать автомобили в разные стороны или пробивать стены толщиной с дверь банковского хранилища. Тем не менее, если он попытается сместить в сторону что-нибудь по-настоящему огромное или обладающее Богоподобной стойкостью d12, его шансы будут ограничены лишь ослаблением уровня этой цели на одну позицию – и только если он будет обладать итоговым дайсом d12. Кроме того, даже если Колоссу это удастся, в следующем раунде его шансы будут по-прежнему ограничены ослаблением уровня этой цели на одну ступень, невзирая на то, что на этот раз её уровень будет равен d10.

Автоматический успех

Если вы располагаете силой, сущность которой предполагает устранение конкретных преимуществ, помех и других характеристик, вы можете проигнорировать необходимость броска и вложить 1 Сюжетное очко в автоматическое достижение цели. Эта способность работает аналогично регенерации, позволяющей героям с показателем Выносливости вкладывать 1 СО в устранение стресса. В большинстве случаев такие действия предполагают, что герой может посвятить определённое время или приложить особые

усилия к устранению цели, не опасаясь чьего-либо сопротивления. Кроме того, Хранитель должен подтвердить, что вы обязаны вложить Сюжетное очко (потому что в некоторых ситуациях герои могут автоматически совершать определённые действия безо всяких бросков и расхода СО).

Я играю за Колосса и говорю Хранителю, что собираюсь пробить Бронированную дверь d10. Хранитель может позволить мне сделать это автоматически, поскольку он прекрасно осведомлён о моей Богоподобной силе d12. Тем не менее, он может попросить меня сделать бросок против запаса рока и применять итоговый дайс к устранению уровня двери d10. Впрочем, в последнем случае ничто не мешает мне вложить одно Сюжетное очко и снести дверь со своего пути.

Если вы выступаете в роли Хранителя, старайтесь не забывать, что применение необычных сил служит одной из самых запоминающихся и азартных сторон игры. Если только у вас нет веского основания запретить героям совершение определённых действий, дайте им свободу пробивать стены голыми руками и отбрасывать автомобили с дороги. Автоматические успехи позволяют вам отыграть небольшую, но динамичную сцену, не играющую особой роли в сюжете, чтобы поскорей перейти к реальному столкновению между героями и злодеями. Кроме того, автоматические успехи позволяют игрокам восстановить уверенность в силах своих героев и показать окружающим, что они не зря выбрали эти силы!

Персонажи Хранителя могут совершать подобные действия, вкладывая дайсы рока (хотя в таком случае использованный дайс должен быть равен уровню характеристики, против которой направлено действие, или превышать его). Игрокам также следует помнить об этой особенности персонажей Хранителя – особенно когда они пытаются залепить паутиной руки Джаггернаута или возвести ледяные стены вокруг Дозорных...

Героическая самоотверженность, головные боли и разбитые сердца

Не каждая Фаза действий посвящена физическому столкновению супергероев и их врагов из числа злодеев или обычных преступников. Более того, зачастую случается так, что самыми запоминающимися сценами оказываются те, которые вообще не связаны с обменом физическими повреждениями, а вместо этого сфокусированы на различных видах ментального или эмоционального конфликта. К счастью, чёткая линия между героями и злодеями в таких Сценах ничуть не теряется. Одна сторона хочет добиться того, что никогда не допустит вторая, или одна сторона уже делает то, что приводит вторую в ужас. Различие состоит лишь в том, что вместо ударов и выстрелов эти Сцены сосредотачиваются на запугивании, соблазнении, манипулировании и убеждении – что вполне может дополняться суперспособностями персонажей.

Нефизические конфликты во многом решаются по тем же правилам, что и сражения, а потому вам следует опираться на ту информацию, которую вы получили на предыдущих страницах. Действия, реакция, эффекты, исключительные успехи и практика совершения нескольких действий за один раунд прекрасно работают и в ожесточённых спорах между Человеком-пауком и Мэри Джейн или Тони Старком и Стивом Роджерсом. Кроме того, диалог, полный эмоционального напряжения, легко может перейти в сцену яростной драки – в зависимости от того, кто участвует в этом споре. А потому, читая эту главу, старайтесь не забывать, что конфликты могут быть не только физическими, ментальными или эмоциональными, но и свободной комбинацией всех трёх категорий.

Ментальный конфликт

Будь это дружеским соревнованием в сообразительности или ожесточённой борьбой за самоконтроль, ментальный конфликт практически неизбежно заканчивается получением соответствующего вида стресса. Герои, участвующие в таких конфликтах, стараются обойти в своих оппонентов в находчивости, отвлечь их от осмысления истинного положения дел или уговорить их взглянуть на мир с совершенно другого угла. Ментальный конфликт даже

не всегда представляет собой сражение злейших врагов. Любой спор на серьёзную тему представляет собой подобный конфликт.

Ментальные столкновения требуют от игроков даже более чёткого определения своих намерений, чем рукопашный бой или перестрелка. Пытаетесь ли вы убедить соперника, что в действительности вы – совсем другой человек? Надеетесь ли вы обойти в научных познаниях человека, который, вполне возможно, знает об этой теме гораздо больше, чем вы? Максимально точно определите, на какой исход вы рассчитываете, после чего сформируйте запас дайсов и начинайте проверку.

Я играю за Китти Прайд и пытаюсь найти логические несостыковки в пламенной речи оратора, выступающего против мутантов. Переговорив с Хранителем, я решаю, что даже если мне удастся победить, оратор не изменит своего отношения к мутантам в корне, однако сможет понять, что, возможно, он поддался слишком опасным и даже человеконенавистническим настроениям. Если я проиграю, вполне вероятно, я только докажу оратору правоту его взглядов и мне придётся воспользоваться ближайшим выходом из помещения!

Самым распространённым последствием участия в ментальных конфликтах становится получение ментального стресса. Последнее может отражать всё что угодно, от подавления способности собеседника к сопротивлению до полного смятения или обнаружения более весомого аргумента, позволяющего победить в споре. Как только вам удаётся заставить противника поддаться такому стрессу, вы получаете от него то, что хотели. Тем не менее, не забывайте, что вы можете использовать при ментальных конфликтах всё ту же технику “обмена тычками”, позволяющему предотвратить нанесение травмы. Подробнее эта техника была описана ранее на стр. 24.

Когда я наношу ментальный стресс оратору, выступающему против мутантов, это означает, что Китти Прайд находит правильные аргументы, приводит собеседника в смятение и заставляет его задуматься над своими речами. Если мне удастся заставить его поддаться стрессу, я смягчу последний аргумент, чтобы не нанести ему травмы. Тем не менее, для Китти Прайд это будет момент настоящего торжества.

Другим потенциальным эффектом ментального столкновения может стать возникновение помех – особенно если вместо стресса вам удобнее наделять собеседника качествами наподобие *Отвлечён*, *В замешательстве*, *Нехватка познаний* или *Слишком много информации*. Подобно стрессу, помехи могут затруднить оппоненту задачу по аргументированию своих взглядов, однако они не могут заставить их дать вам то, что вы потребуете, если только Хранитель не решит, что вы убедили их в достаточной степени, чтобы они перешли на вашу сторону.

Вместо причинения стресса я могу наделять оратора помехой наподобие “Клеймо человеконенавистника” или “Непопулярные взгляды”. На это было бы интересно взглянуть, однако я пытаюсь переубедить его в важном споре, а потому подрывать его репутацию в данный момент – не в моих интересах.

Эмоциональный конфликт

Запугивание, насмешки, попытки манипулировать собеседником через его соблазнение – всё это представляет собой эмоциональное противостояние, зачастую ведущее к получению эмоционального стресса. Если дело доходит до подобного конфликта, задачей героя становится изменение эмоционального состояния своего врага. Он может пытаться вывести противника из себя, заставить его испугаться, почувствовать себя в опасности или потерять уверенность в своих силах. Само собой, если оппонент не сопротивляется попыткам героя повлиять на его эмоции, ситуация не перерастает в конфликт. Конфликтом может стать только такое событие, которое рискует разбить сердце одной из участвующих в нём сторон.

Прежде чем вы начнёте противостояние, грозящее повлиять на эмоции ваших персонажей, подумайте, на какой исход вы рассчитываете и какими могут быть альтернативы. Если вы попытаетесь запугать противника, что случится, если он наберёт больше очков при ответном броске? Чего вообще вы хотите добиться, вселив в его сердце страх? Если вы пытаетесь соблазнить богатого предпринимателя, какой итог ждёт вас, если вы сами устанете от его неприступности или если он окажется чересчур податлив?

Я играю за Росомаху и “Я всегда лучший в том, чем занимаюсь сейчас”. Когда я пытаюсь запугать одного из этих протестующих, доставляющих неприятности Китти, так, чтобы у него душа ушла в пятки, мне в голову приходит, что этот поступок может сыграть против самих мутантов. Поэтому я решаю действовать не столь явно и использую язык жестов (плюс разве что пару ругательств), намекая парню, что ему пора уходить.

Эмоциональный стресс носит иррациональный характер и опирается на мелодраматические элементы повествования. Как бы то ни было, он приводит к тому, что эмоции начинают заслонять разум собеседника или мешают ему следовать собственным убеждениям. Несмотря на общую схожесть с ментальным стрессом, он не имеет ничего общего с замешательством или неспособностью почувствовать ложь. Нет, эмоциональный стресс работает на инстинктивном уровне, заставляя оппонента поддаваться отчаянию или, напротив, смотреть на мир через розовые очки. Если вы заставляете оппонента поддаться эмоциональному стрессу, вполне вероятно, что он начинает гневаться, чувствовать себя в опасности, пугаться или разочаровываться. Равным образом, если вы смягчаете результат последнего действия и даёте соответствующую заявку, вы попросту заставляете его уйти с дороги.

Итак, я играю за Росомаху и мне удаётся одним броском нанести достаточно эмоционального стресса, чтобы протестующий поддался ему (в этом мне помогает специальный эффект, повышающий размер дайса при нанесении эмоционального стресса). Хранитель решает, что парень немедленно разворачивается и бросается прочь, понимая, что мысль выкрикивать лозунги против мутантов, когда в толпе находится злобный парень с когтями, была не из лучших. Если бы я просто причинил ему эмоциональный стресс, но парень бы не поддался ему, возможно, он остался бы на месте, хотя возросшее нервное напряжение помешало бы ему выступить против мутантов с прежней решительностью.

Хорошими примерами эмоциональных помех могут служить *На редкость плохие новости*, *Романтическое настроение*, *Братское соперничество* и *Сложные отношения*. Подобные характеристики мешают вашим противникам сопротивляться вашей воле, однако не станут причинять им ущерб.

Я мог бы вложить Сюжетное очко и не только нанести протестующему эмоциональный стресс, но и создать для него серьёзную помеху, выбрав второй итоговый дайс. Тем не менее, нанесение сильного стресса сделало всю работу за меня.

Характеристики в небоевых конфликтах

Даже когда вы пытаетесь одолеть противника ненасильственным методом, вы вполне можете добавлять к броску суперсилы и Специализации, способные предоставить вам определённые преимущества в эмоциональных или ментальных конфликтах. Психические способности наподобие Телепатии или Управления разумом подходят в таких ситуациях идеально. Психический удар служит традиционной боевой силой, однако если герою не остаётся другого выбора, он вполне может использовать и его. Любая характеристика, основанная на изменении мыслей или эмоций может использоваться в небоевых конфликтах для того, чтобы сделать оппонента сговорчивее или урезать его амбиции. Подробнее суперсилы описаны на стр. 70.

В ментальных и эмоциональных конфликтах также широко используются и Специализации. Идеально здесь подойдут характеристики, основанные на знании психологии, угрозах, мистике и науке. Если конфликт разворачивается вокруг накопления информации или попыток освоить новые знания, герой может использовать любую Специализацию, связанную с предметом конфликта. *Запугивание* носят более агрессивный характер, в то время как знание *психологии* чаще всего проявляется в пассивном или даже косвенном влиянии. Подробнее Специализации рассматриваются на стр. 96.

Не забывайте, что многие Вехи героев зависят от небоевого взаимодействия с окружающими: такие Вехи подталкивают игроков к интересному выбору, способному оказать существенное влияние на сюжет. Система Вех излагается на стр. 105.

Потеря самоконтроля и целей

Куда легче понять, как отыгрывать поражение в битве с солдатами Гидры, чем потерю контроля над эмоциональным или ментальным состоянием своего персонажа. Тем не менее, ролевые игры всегда опирались на отыгрыш роли и развитие личности персонажа, не так ли? А потому, когда правила утверждают, что персонаж должен сделать выбор, который вам как игроку в действительности не нравится, или когда они напрямую делают этот выбор за вас, любой игрок начинает задумываться, что лучше бы героя избили до полусмерти, чем заставляли его жить с таким выбором. По этой причине в данной игре выбор всегда остаётся за вами.

Существует два основных метода отыграть ситуацию, в которой герой поддаётся ментальному, эмоциональному или даже обоим видам небоевого стресса. Первый метод заключается в том, чтобы попросить Хранителя описать исход ситуации в надежде, что вскоре он предоставит вам шанс изменить положение дел обратно на то, которое вас устраивает. Поскольку герой, поддавшийся стрессу, уже не способен действовать или проходить проверки, вы просто выводите его из игры до окончания Сцены. В сущности, если это возможно, Хранитель может просто пропустить эту Сцену и перейти к следующей, в начале которой вы избавляетесь от всего стресса и имеете дело с травмой.

Другой вариант заключается в том, чтобы отыграть потерю самоконтроля. Если вы знаете, чего хочет ваш оппонент, вы можете пойти ему навстречу, держа при этом в уме интересы собственного героя. В сущности, вы можете это делать даже тогда, когда ещё не поддались стрессу, однако уже приближаетесь к этой черте. Опишите, как герой начинает расхаживать по комнате, расстроенный или разозлённый услышанным. Или заставьте героя поддаться отчаянию, открыв своё сердце коварному злодею. Идея этого метода в том, что вы по-прежнему вносите вклад в создание интересной истории, однако опри этом не утрачиваете полного контроля над персонажем. Наконец, если вы хорошо отыграете такой стресс, Хранитель может наградить вас Сюжетными очками – особенно если отыгрыш хорошо ложится на ваши Отличия или Вехи.

То же касается и ситуаций, в которой вас напрямую берут под управление или в которой тело героя становится домом для чужого разума. Контроль над разумом носит в игре форму влияния (помехи), которое может постепенно развиваться в полноценное доминирование (в этом случае герой должен “поддаться помехе” точно так же, как он поддаётся стрессу). Злодеи, располагающие такими силами – наподобие Пурпурного человека, – обычно пытаются принудить героев к поступкам, которых те никогда бы не совершили, или, напротив, помешать им совершить действия, расходящиеся с интересами самих злодеев. Для того, чтобы избавиться от такого влияния, герой должен победить в проверке, похожей на попытку привести себя в чувство. Разница в том, что вы делаете бросок не против запаса рока, а против злодея, задача которого – помешать вам смягчить или устранить ментальный стресс.

Если вы выступаете в роли Хранителя, вам следует учитывать вышеописанные методики, когда вы отыгрываете злодеев, способных контролировать чужой разум или превращать окружающих в своих рабов. Поскольку потеря контроля над персонажем вызывает понятное разочарование у любого игрока, в такой ситуации вам следует напомнить участникам игры, что потеря контроля носит глубоко временный характер и при этом предоставляет игрокам прекрасный шанс заработать Сюжетные очки благодаря отыгрышу Отличий и Вех. Хорошая новость здесь заключается в том, что у игроков всегда есть высокий шанс защититься от

них, а потому никто не теряет контроль над своим персонажем в пределах нескольких секунд. Как и в любой другой игровой ситуации ваша задача – рассказать интересную историю. А потоку вы как Хранитель должны погрузить героев в опасную и конфликтную ситуацию, после чего дать им возможность из неё выбраться.

04: Карта героя

Карта героя подобна статье в **Официальном справочнике по вселенной Марвел** или досье, которое Ник Фьюри подготовил для Щ.И.Т. Единственное отличие заключается в том, что такое досье описано в игровых терминах. В карте героя описывается всё, от Комплекта способностей, Специализаций, Отличий и других механических характеристик до биографических деталей и ключевой информации, необходимой для отыгрыша.

В этой главе рассматриваются все важнейшие области карты героя. Если вам нужно вспомнить, как Работает Кооперация, Отличия, Специализации или Комплект способностей, вы всегда можете вернуться к текущему разделу.

Кооперация

Согласно одной из древнейших традиций Марвел, некоторые герои проявляют себя с наилучшей стороны лишь тогда, когда им удаётся объединиться с целой командой союзников, в то время как другие заработали репутацию законченных одиночек. Кроме того, многие герои известны своей работой с партнёрами – будь это Люк Кейдж и Железный кулак или Человек-паук и... будем откровенны, практически вся остальная часть супергеройского общества, по одному партнёру за раз. В игре способность протагониста работать с окружающими отражается характеристикой Кооперация, указывающей на степень комфорта героя (а также его уверенность в своих силах и общую способность выпутываться из неприятностей), которая повышается или понижается в зависимости от того, работает ли он один или с кем-то ещё.

В любой ситуации Кооперация служит одной из центральных характеристик. Когда вы формируете запас дайсов, первой характеристикой, на которую вы должны обратить внимание, становится именно Кооперация. Каждый герой обладает тремя показателями, распределёнными между тремя видами Кооперации: речь идёт о d6, d8 и d10. Какой именно дайс применяется в той или иной ситуации, зависит от расставления приоритетов между этими разновидностями совместной работы. Скорее всего, d8 и даже d6 вы будете использовать на регулярной основе: кроме того, последнее повышает ваши шансы на получение Сюжетных очков благодаря учащённому выпадению единиц. Тем не менее, это не единственная причина использовать столь низкоуровневую характеристику. Помните, что в основе самой идеи Кооперации лежит вопрос о том, как изменится ситуация, если герой окажется в непривычных для самого себя условиях.

- Если герой неизменно ввязывается в неприятности или просто не получает особых преимуществ в ситуации, связанной с одним из видов Кооперации, вероятнее всего, речь идёт о Кооперации d6.
- Если герой неплохо справляется со своими обязанностями, однако ему достаточно трудно проявить себя с наилучшей стороны, вероятно, это Кооперация d8.
- Если в ситуации, связанной с третьим видом Кооперации, герой чувствует себя на высоте, это определённо d10.

Некоторым героям нравится проводить время между опасными приключениями в одиночестве, в то время как другие собираются в особняке Мстителей для того, чтобы как следует отпраздновать со своими друзьями завершение очередной операции. А потому дайс Кооперации применяется даже тогда, когда речь не идёт о невиданном сражении или героическом противостоянии. Любая ситуация, в которой находится герой непосредственно в эту минуту – будь он один, с приятелем или всей группой, – определяет, какой уровень Кооперации он будет применять при бросках (включая проверки излечения стресса).

Варианты интерпретации

Можно ли действовать Соло, даже находясь посреди толпы? Можно ли считать напарником персонажа, который связывается с вашим героем по инфолинку, будучи при этом частью команды? Все эти вопросы предполагают разницу в интерпретации характеристики, известной как Кооперация.

Руководствуйтесь в первую очередь следующим правилом: если ситуация требует того, чтобы герой вошёл в новую кооперативную связь, в этом нет ничего плохого. Не забывайте, что главное назначение Кооперации – определять, способны ли вы оказать эффективную поддержку другому герою или, напротив, принять её со стороны (используя более крупный дайс при проверке различных действий или реакций).

Само собой, это не означает, что вышеописанное правило – единственное, на которое следует полагаться при оцифровке Кооперации. Может ли Росомаха использовать свой показатель Соло d10, когда набрасывается на Дозорного, даже несмотря на то, что другие Люди-Икс сражаются рядом с другими роботами? Возможно. Однако в таком случае он не получит бонуса за счёт преимущества Вихрь, только что созданного Шторм, как не сумеет и воспользоваться преимуществом Живой снаряд, требующим от Колосса бросить Росомаху в толпу врагов.

Соло

Герои находятся в ситуации Соло, когда действуют поодиночке, изучая область и вырубая плохих парней самостоятельно, в то время как остальная часть их команды действует где-то ещё или просто уже потеряла способность двигаться.

Техническая сторона

Когда вы действуете в одиночку, вы можете использовать значение Соло при формировании любых дайсов. Тем не менее, вы не должны пользоваться поддержкой со стороны других героев, как не должны и оказывать им помощь до тех пор, пока ситуация не позволит вам изменить дайс Кооперации на более подходящий.

Вы действуете Соло, если:

- Вы находитесь в ситуации или локации, в которой никто из союзников не способен помочь вам.
- Вы были частью команды, которая разделилась под воздействием негативных сил или при столкновении с какой-либо преградой.
- Ваша деятельность перешла на другой уровень конфликта – например, вы сражаетесь с хакером в компьютерной системе или даже физически переноситесь в астральный мир.

Вы прекращаете действовать Соло, если:

- Появляются другие герои, которые помогают вам выступить против врага или группы врагов.
- Партнёру удастся наладить с вами телепатическую или техническую связь, позволяющую ему оказывать вам поддержку, а вам – помогать ему.
- Вам помогают персонажи Хранителя, будь это полицейские или агенты Щ.И.Т.

Я играю за Росомаху и преследую Стражей адского пламени по подземным туннелям. Разобравшись с несколькими из них, я возвращаюсь в город, используя свой показатель Соло d10. Когда я выбираюсь на поверхность, рядом появляются Эмма Фрост и Циклоп, однако они ещё не способны помочь мне какими-либо преимуществами в этом раунде. А потому текущее действие (или реакцию) я совершаю по правилам действия Соло, меняя дайс на Команду только со следующего раунда.

Известные одиночки

Чёрная пантера, Чёрная вдова, Сорвиголова, Железный человек, Часовой и Росомаха обладают показателями Соло d10.

- Хотя Росомаха и Железный человек постоянно работают со своими командами, лучше всего они разрешают конфликты тогда, когда им удаётся выступить против врага в одиночку.
- Сорвиголова избегает работы с другими героями потому, что это не входит в его зону комфорта.

- Чёрная пантера и Чёрная вдова часто появляются в составе полноценных команд, однако их подход к решению сложившихся ситуаций определённо зиждется на стремлении действовать самостоятельно.
- При работе с другими героями Часовой постоянно создаёт себе трудности, что делает его невольным приверженцем подхода Соло.

Друг

Герои кооперируются с Другом тогда, когда у них есть напарник или один-единственный спутник. Вселенной Марвел известно много историй о двух героях, действующих в общих интересах, и далеко не всегда эти ситуации предполагали взаимодействие лучших друзей. Иногда двое законченных индивидуалистов вставали плечом к плечу для того, чтобы устранить противника, которого они никогда бы не одолели поодиночке. Кроме того, иногда сплочение с Другом становилось следствием необходимости получить преимущество благодаря навыкам или способностям другого героя – и не более того.

Техническая сторона

Когда у вас появляется партнёр, напарник или союзник, вы можете использовать показатель Кооперации с Другом в качестве дополнительного дайса. Используя такой дайс, вы можете получать поддержку или оказывать её только этому напарнику. Если вы собираетесь помочь другому герою, однако вы уже работали со своим напарником в этом раунде, вам придётся дождаться начала следующего раунда.

Вы действуете с Другом, если:

- В борьбе с текущим противником или в попытке достичь определённой цели вы обзаводитесь поддержкой другого героя или побочного персонажа.
- Вы действуете в одиночку, однако вам постоянно помогает герой, наладивший с вами прочную телепатическую или техническую связь.
- Вы с другом были частью команды, которая отделилась от вас какое-то время назад.

Вы прекращаете действовать с Другом, если:

- В вашей компании появляется третий герой или персонаж, помогающий вам бороться с текущим противником или идти к определённой цели.
- Вы теряете или сознательно оставляете позади своего спутника *либо* ваш спутник теряет сознание в битве.
- Вы обращаетесь против своего бывшего спутника – добровольно или по принуждению.

Известные партнёры

Броня, Железный кулак, Человек-факел, Люк Кейдж, Призрачная кошка, Человек-паук и Существо обладают Кооперацией с Другом d10.

- Люк Кейдж и Железный кулак широко известны своими совместными операциями.
- Человек-паук, как правило, достигает особенно эффективных результатов, когда спину ему прикрывает другой герой.
- Призрачная кошка, Броня, Человек-факел и Существо большую часть времени действуют в составе полноценных команд, однако самые сильные стороны они проявляют только тогда, когда им удаётся сплотиться с одним конкретным напарником – даже если сам их напарник не привык кооперироваться с Другом.

Команда

Герой становится частью команды тогда, когда действует вместе с группой из трёх или большего числа персонажей. Во многих случаях герои объединяются при столкновении с единой угрозой – как, например, это происходит со Мстителями. В других ситуациях герои могут быть частью одной семьи – хорошим примером последнего может служить Фантастическая четвёрка. Хотя далеко не для всех героев, состоящих в команде, работа сразу со множеством помощников может быть лучшим способом проявить собственные навыки, дружеская поддержка и взаимопомощь ещё никогда никому не мешала.

Техническая сторона

Когда вы работаете с командой, ваш дайс Кооперации меняется на соответствующий. Когда вы используете этот дайс, у вас появляется возможность оказывать поддержку другим героям (или принимать помощь с их стороны). Тем не менее, если цель вашей помощи уже использовала дайс Соло при броске в этом раунде или если она обладает напарником, благодаря которому использовала дайс Кооперации с Другом, вам придётся подождать до следующего раунда.

Вы действуете в Команде, если:

- Вы лишь один из трёх или большего числа героев (или союзных персонажей), работающих над достижением одной цели или устранением общей угрозы.
- Вы действуете в одиночку, однако не менее двух персонажей помогают вам достичь своих целей при помощи телепатической или технической связи.
- Вам помогает группа персонажей Хранителя, будь это агенты Щ.И.Т или бдительные горожане.

Вы прекращаете действовать в Команде, если:

- Вы теряете контакт со своими товарищами или вынуждены разделиться с ними из-за неожиданного препятствия; в последнем случае вы остаётесь либо один, либо с Другом.
- Вы намеренно покидаете группу и не поддерживаете голосового, телепатического или какого-либо другого контакта со своими товарищами.
- Вы обращаетесь против собственной группы, намеренно или добровольно; в последнем случае вы можете враждовать с бывшими товарищами как в одиночку, так и с напарником.

Известные командные игроки

Зверь, Капитан Америка, Циклоп, Эмма Фрост, Леди-невидимка, Мистер Фантастик, Мисс Марвел, Женщина-паук и Шторм привыкли к Кооперации в Команде d10.

- Сью, Рид и Бен проводят огромное количество времени вместе, будучи частью Фантастической четвёрки.
- Зверь, Шторм, Циклоп, Колосс и Эмма Фрост добиваются наилучших результатов, когда им удаётся наладить коллективную работу вместе с другими Людьми-Икс.
- Капитан Америка, Мисс Марвел и Женщина-паук долгое время работали в правительственных или военных организациях, а потому привыкли к коллективному решению проблем.

Кооперация и персонажи Хранителя

Если вы выступаете в роли Хранителя, знайте, что ваши персонажи также включают дайс Кооперации с свои броски. Злодеи используют те же три дайса – d6, d8 и d10, – которые точно так же распределяются между тремя подвидами Кооперации. Эти характеристики используются точно так же, как и в случае с протагонистами. Менее значимые персонажи, включая большинство “обычных” людей, охранников, помощников или даже животных, располагают меньшими показателями Кооперации: d4, d6 и d8. Даже в лучших случаях таким персонажам удаётся достичь лишь той эффективности, которой герои добиваются при среднем уровне Кооперации.

Банды противников

Время от времени персонажи сталкиваются с целыми группами организованных – или просто сплочённых друг с другом – противников. Для простоты в игре они называются бандами. В банде могут состоять от двух до двенадцати (или даже большего количества) персонажей, которые действуют и реагируют на поступки героев так, как если бы они были одним существом. Банды располагают большим количеством дайсов Кооперации в Команде, чем другие персонажи – например, 3d6 или 5d8. Хорошо подготовленный отряд профессиональных солдат использует Кооперацию в Команде d8, в то время как полубезумная или хаотично организованная группа налётчиков может использовать базовый дайс d4. Уровень остальных характеристик распространяется на всю банду. Так,

вместо того чтобы распределять уникальные характеристики между каждым членом отряда, вы можете назначить показатель 2d в случае с небольшой группой врагов, 3d в случае с дюжиной, 4d в случае с целой комнатой, заполненной противниками, или 5d в случае с настоящей толпой. Подробнее о бандах рассказывается на стр. 115.

Крупномасштабные противники

Время от времени судьба сводит героев с особенно крупными, опасными или могущественными персонажами, обладающими сразу несколькими дайсами Кооперации Соло или с Другом. Предполагается, что такие противники вполне способны справиться в одиночку с несколькими героями, однако вместе с тем их размер может позволить героям атаковать их методами, которые обычно работают только против группы противников (как, например, в случае с Атакой по области). Подробнее о крупномасштабных противниках можно прочитать на стр. 115.

Отличия

Что определяет сущность героя? Возможно, кто-то ответил бы, что в основе его сущности кроются суперсилы или уникальные навыки и способности. Тем не менее, сверхъестественные преимущества иногда исчезают и ослабевают так же легко, как и появляются. А потому, если вам нужно описать героя в нескольких словах, раскрыв при этом всю его личность, историю или мировоззрение, вам следует обратиться к его Отличиям.

Отличия не похожи на остальные характеристики в том отношении, что они обладают сразу двумя сторонами. Отличиями становятся знаменитые реплики, черты личности или элементы истории персонажа, которые могут как облегчить ему достижение целей, так и создать только череду новых препятствий. Эти характеристики служат самым ключевым способом описания героя – а потому неудивительно, что они наделяют игрока удобным способом зарабатывать Сюжетные очки.

Помощь или препятствие?

Когда вы добавляете эту характеристику в запас дайсов, вам следует выбрать, какой именно дайс вы получите на руку. Если Отличие указывает на определённую черту личности вашего персонажа, способную помочь ему в текущих условиях, добавьте к броску d8. Если же эта черта грозит создать только новые преграды и застопорить продвижение героя к собственным целям, возьмите d4 и добавьте себе Сюжетное очко.

Я играю за Росомаху, а потому обладаю следующими Отличиями: “Я всегда лучший в том, чем занимаюсь сейчас”, “Самурай без хозяина” и “Таинственное прошлое”. Первое служит классической репликой моего персонажа, и чаще всего он произносит её уже после того, как пролил немного крови. А потому при попытке решить всё цивилизованным образом я могу выбрать дайс d4.

Второе Отличие будет использоваться либо при столкновении Логана со своим японским прошлым, либо с его благородным характером, либо с проведением поединков. Тем не менее, эту же характеристику я смогу применить в случае столкновения со старинными противниками из Японии или при отрицании всякой власти над своей личностью.

Наконец, последнее Отличие может как предоставить Логану бонус d8 в лице неожиданной или загадочной помощи, связанной с его таинственным прошлым, либо наделить его сомнительным бонусом d4 в лице страданий, вызванных его воспоминаниями о былых поступках.

Вы всегда можете добавить к броску хотя бы одно из своих Отличий. Каждое дополнительное Отличие стоит уже по Сюжетному очку. Тем не менее, учитывая, что использование Отличия на уровне d4 вместо d8 добавляет игроку одно СО, вы всегда можете выбрать одно Отличие уровня d4 и одно – уровня d8. Разумеется, в этом случае ваш уровень СО увеличиваться не будет.

Проникнув на званый обед в Клубе адского пламени, Росомаха узнаёт о том, что Чёрный король, Шиноби Шоу, собирается убить самого молодого рекрута Людей-Икс – Хисако Ичики, также известную как Броня. В данный момент мне не слишком хочется обнажать когти, а потому я решаю прибегнуть к своему уникальному стилю переговоров. Я подхожу к Шоу и вызываю его на поединок на глазах у бесчисленных спонсоров и простых членов Клуба, понятия не имеющих, что Шоу – маниакальный мутант-убийца. Формируя запас дайсов, я использую Отличие “Самурай без хозяина” для получения бонуса d8 и “Я всегда лучший в том, чем занимаюсь сейчас” для получения d4 (обычно я не снисхожу даже до таких любезностей). Это дополняет мой запас дайсов d8 и d4, однако при этом я не получаю СО вследствие его немедленно траты на второе Отличие.

Нет ничего плохого в том, чтобы вносить в карту героя Отличия, которые производят такое впечатление, что в одних ситуациях они будут использоваться куда чаще, чем в других. Некоторые герои задуманы именно как специалисты по разрешению совершенно конкретных ситуаций. Равным образом, нет ничего дурного и в том, чтобы записать в карту героя несколько глубоко проблематичных Отличий, поскольку отыгрыш недостатков протагониста сулит награду в лице Сюжетных очков.

Отличия и персонажи Хранителя

Персонажи Хранителя, будь это обычные люди или злодеи, вступающие в контакт с героями, используют свои Отличия несколько иначе, чем игроки. Когда вы как Хранитель решаете использовать Отличие персонажа на уровне d4, то вместо Сюжетного очка вы получаете возможность либо добавить в запас рока d6, либо усилить самый маленький дайс в запасе рока на одну ступень. Это правило работает в случае с любыми персонажами, наделёнными Отличиями. Тем не менее, многие персонажи Хранителя не обладают Отличиями как таковыми, а потому не способны и прибегать к этому правилу.

Злодеи чаще всего обладают одним или двумя Отличиями, подчёркивающими их тёмную сущность. В последнем случае вам может быть достаточно трудно использовать их на достижение положительных результатов. Тем не менее, в случае со злодеями это может рассматриваться скорее как преимущество, потому что, используя Отличия на уровне d4, вы расширяете запас дайсов и чаще открываете игрокам свои бреши. Что ещё важнее, это подталкивает вас к отыгрышу злодея как жалкого и неисправимого преступника, которым он, в сущности, и является.

*Я выступаю в роли Хранителя. Росомаха и Шиноби Шоу выходят во двор, где было решено провести поединок. Карта Шиноби показывает, что он обладает Отличиями **“Незаконнорождённый выскочка”**, **“Чёрный король адского пламени”** и **“Мстительный психопат”**. Я прихожу к выводу, что больше всего в этой ситуации подойдёт Мстительный психопат, а потому добавляю d4 в его запас дайсов. Это позволяет мне повысить d6, находящийся в моём запасе рока, до d8.*

Едва ли вам часто понадобится использовать более одного Отличия в пределах одного раунда. На каждое действие или реакцию вам следует выбрать одно Отличие и решить, предоставит ли оно вам бонус d4 (вместе с дополнительным дайсом к запасу рока) или сразу d8. Тем не менее, вы можете добавить к броску сразу два Отличия, по d4 и d8 соответственно, не расширяя при этом запаса рока. Наконец, если вы решаете использовать оба Отличия на уровне d8, вам понадобится выложить из запаса рока сразу d8 или более крупный дайс.

*Шиноби соглашается на поединок не только потому, что Росомаха бросил ему вызов на публике, но и из-за своего звания Чёрного короля адского пламени. А потому я могу передумать и решить, что вместо расширения запаса рока я просто добавлю к броску Отличие **“Чёрный король адского пламени”** на уровне d8. Тем не менее, это не слишком сильно повысит шансы Шиноби на победу. Другим вариантом может стать трата d8 из запаса рока с целью добавить к броску как Отличие **“Мстительный психопат”**, так и звание **“Чёрный король адского пламени”** – оба на уровне d8.*

Отличия Сцен

Отличия есть не только у протагонистов и антагонистов. Сцена (или локация, в которой разворачивается действие этой Сцены) также может быть описана при помощи определённых Отличий. Существует несколько определённых Отличий Сцены, которые могут как помочь персонажам, так и затруднить им работу. Примерами таким Отличий могут служить Усыпанная камнями, Полузатопленная, Шумная, Тёмная, Тихая или Нестабильная.

Как Хранитель вы можете наделить Сцену одним, двумя или несколькими Отличиями, а можете отказаться от них целиком. Тем не менее, в начале Сцены каждая локация должна обладать не более чем тремя Отличиями. Остальные Хранитель сможет добавить по ходу

игры. Хотя игроки не могут добавлять Отличия в текущую Сцену, Хранитель может ориентироваться на их пожелания, создавая Отличия, поскольку это не только помогает игрокам включиться в процесс создания коллективной истории, но и облегчает вашу собственную задачу по проведению ролевой игры. Тем не менее, для начала вам следует убедиться, что вы уже упомянули все ключевые Отличия, когда только познакомили игроков со Сценой.

Чаще всего Отличия Сцен указывают на особенность их восприятия – как, например, в случае с Тёмной и Шумной Сценами. В других случаях они подчёркивают физические особенности или элементы ландшафта – например, Усыпанная камнями или Полузатопленная. Отличия не обязательно делать прямолинейными и конкретными: можете подумать насчёт Спокойной Сцены, Бесконечной груды ящиков или Жуткой атмосферы.

Игрок не обязан включать Отличие Сцены в своей запас дайсов. Если он всё же добавляет его к броску, ему нужно решить, использует ли он Отличие на уровне d4 (с добавлением одного СО) или d8. Отличия Сцен подвержены тому же лимиту, что и Отличия самого персонажа – а потому, если вы уже включили в бросок Отличие своего героя, то добавление Отличия Сцены будет стоить вам Сюжетного очка. С другой стороны, если вам трудно решить, какие Отличия своего персонажа вы можете использовать в тех или иных условиях, хорошей мыслью будет обратиться к Отличиям самой Сцены.

Я играю за Росомаху и собираюсь вступить в поединок с Шиноби Шоу на глазах у целой толпы высокопоставленных гостей клуба. Хранитель решает наделить Сцену следующими Отличиями: “Толпящиеся зрители”, “Скользкие камни” и “Ограждения по периметру”. Я тщательно обдумываю над тем, как использовать первое или второе в собственных целях, поскольку у меня пока нет идей, как прибегнуть к помощи третьего...

Ничто не мешает вам записать Отличия каждой Сцены на отдельной карточке и разместить её посередине стола. В этом случае каждый из игроков будет помнить особенности текущей Сцены, а вам будет легко изменять эти особенности в ходе игры. Кроме того, если герои будут возвращаться в определённые локации из одного эпизода в другой, вам будет удобно использовать прежние карточки, лишь дополняя их новыми элементами наподобие “Языки пламени”, “Рушащиеся здания” или “Шокированные наблюдатели”.

Как Хранитель вы можете добавлять Отличия Сцен к броскам злодеев, выбирая между бонусом d4 (и добавлением или усилением дайса в запасе рока) и d8. Особенно полезны такие Отличия в случае с персонажами, которые не располагают собственными Отличиями (как, например, в случае с бандой грабителей или парой незначительных злодеев). Не забывайте также, что вы способны вложить d8 или более крупный дайс из запаса рока в создание нового Отличия уже после того, как началась Сцена.

Я выступаю в роли Хранителя, и хотя у меня ещё не было повода использовать Отличия самого Шоу на уровне d4 для расширения запаса рока, я могу применить в этих же целях Отличие “Толпящиеся зрители”. Кроме того, я стараюсь не забывать, что во многом задача Хранителя заключается в том, чтобы придумывать интересные и зрелищные элементы Сцен, которые смогут использовать как злодеи, так и сами герои. В сущности, “Ограждения по периметру” придуманы мной именно для находчивого игрока, а не моего злодея.

Отличия Сцен во многом напоминают помехи, поскольку нередко они представляют собой препятствия или угрозы, связанные с окружающей средой. А потому вы можете выбирать такие Отличия целью своего действия с тем, чтобы их ослабить (в таком случае ответный бросок Хранителя дополняется дайсом d8 из-за сложности Отличия). Разница заключается в том, что если помеха всегда препятствует действиям героев, то Отличие предполагает и позитивное использование окружающей среды игроками, а нередко даже

соблюдает тонкий баланс между преимуществами и недостатками, которыми оно наделяет участников Сцены.

Всё в той же сцене дуэли Росомаха или Шиноби Шоу могут выбрать целью своего действия Толпящихся зрителей, заявив, что использованные ими силы или сам их внушительный вид заставляет толпу отпрянуть. Простого перехода на сырую землю достаточно, чтобы в дальнейшем игнорировать Скользкие камни. Ограждения по периметру и вовсе не представляют никакого препятствия для того, кто привык рассекать когтями металл.

Комплекты способностей

Комплектом способностей называется группа суперспособностей наряду со специальными эффектами (СЭФ) и Пределами, ограничивающими их использование. Каждый Комплект способностей посвящён силам, связанным единой идеей, источником или характером проявления. Комплект способностей может отражать как врождённые суперсилы, так и особую экипировку или экстраординарную группу навыков, которую трудно выразить посредством Специализаций или Отличий. В сущности, в роли такого “Комплекта” может выступить даже питомец или лояльный помощник, как это происходит в случае с Дракончиком Локхидом, помогающим Китти Прайд. Большинство супергероев наделены лишь одним или двумя Комплектами, и только нескольким удалось получить более число Комплектов – или не получить их вообще.

Особые силы героев рассчитываются по следующим правилам:

Название Комплекта

Особая характеристика

Дайс, приписанный к этой характеристике

Особая характеристика

Дайс, приписанный к этой характеристике

СЭФ: Название специального эффекта. Как работает данный эффект.

Предел: Название предела. Как он ограничивает силу героя.

Например, Хэнк Маккой из числа Людей-Икс, не менее известный под именем Зверь, обладает Комплектом способностей Звероподобный мутант. Далее мы будем использовать этот Комплект в качестве образца. Название самого Комплекта указывает на сущность способностей Хэнка – в этом разделе описаны его звероподобные способности. Если вы создаёте нового героя или злодея, постарайтесь также отразить его ключевую особенность в названии Комплекта. Другими примерами названий могут служить “Телепат класса Омега” и “Укреплённая броня”.

Звероподобный мутант

Феноменальная стойкость d8

Феноменальное восприятие d8

Феноменальная выносливость d8

Сверхчеловеческие рефлексy d10

Сверхчеловеческая сила d10

СЭФ: *Клыки и когти.* При атаке добавьте d6 в запас дайсов и ослабьте самый крупный дайс в запасе на –1. Усиьте физический стресс, нанесённый противнику, на +1.

СЭФ: *О милостивые небеса!* Пожертвуйте Сюжетным очком для того, чтобы позаимствовать самый высокий дайс из запаса рока в качестве преимущества для своего следующего действия. Затем ослабьте его на одну ступень и верните его на руку Хранителю.

Предел: Мутант. Зверь получает по 1 СО, когда становится целью Вех или оружия, направленных непосредственно на взаимодействие с мутантами.

Особые характеристики

Каждый Комплект способностей включает в себя несколько характеристик, отражающих необычайно развитые силы. Эти характеристики можно включать в запас дайсов всегда, когда они могут оказать герою помощь в решении стоящей перед ним задачи. Хотя определять, подходит ли определённая характеристика к выполнению той или иной задачи, должен игрок, Хранитель и другие игроки всегда могут возразить против слишком притянутого оправдания использованию характеристики для совершения действия, логически с ней не связанного. Кроме того, многие суперсилы легко активируются безо всяких бросков, особенно если провал не ведёт к каким-либо интересным дополнениям к сложившейся ситуации.

Я играю за Зверя и знаю, что мой Комплект суперсил включает Феноменальное восприятие d8. Я могу добавить этот дайс к любым броскам, заточенным на проверку моего восприятия и требующим нечеловечески развитых восприятия. Тем не менее, я могу использовать эту силу и безо всяких бросков, просто описывая, как Зверь определяет месторасположение винного погреба в Клубе адского пламени, почуяв дорожку из винных капель на полу, или находит самую дорожную бутылку на полке.

Показатели суперсил

В большинстве случаев суперсилы обладают показателями от d6 до d12, в зависимости от следующих факторов. Многие силы опираются на базовый показатель d8.

- **d6:** Силы такого уровня никогда не служат ключевыми способностями героя или просто не предполагают использования в самых зрелищных моментах его деятельности. Чаще всего подобные силы носят сугубо утилитарный характер или ведут к не самым зрелищным эффектам. Обладание такой силой может быть удобным с той точки зрения, что они наделяют игрока возможностью заявить действие, на которое не способны обычные люди, а также прибегнуть к ним, когда более важные силы оказались заблокированы.

- **d8:** Силы такого уровня удостоиваются эпитета **Феноменальные**. Они позволяют герою совершать действия, на которые не способен ни один человек, причём дополняя их широким спектром самых разных способов применения. В целом их можно рассматривать как эквивалент экспертных Специализаций с точки зрения их эффективности. Примерами могут служить Феноменальное восприятие Человека-паука и Феноменальная стойкость Капитана Америки.

- **d10:** Силы этого уровня известны как **Сверхчеловеческие**, поскольку они значительно превышают способности обычных людей. Большинство героев наделены именно этим уровнем суперспособностей, и лишь немногим героям удаётся развить ещё более совершенные навыки. Этот уровень можно рассматривать как эквивалент Мастерства в Специализации. Примерами могут служить Сила Люка Кейджа и Телепатия Эммы Фрост.

- **d12:** Силы такого уровня достаются лишь обладателям **Богopodobных** способностей, овладевшим поистине совершенными навыками и возможностями. Только нескольким супергероям на всей планете удалось развить подобные силы, и в большинстве случаев они ограничены использованием одиночных, узкоспециализированных эффектов. Примерами могут служить Выносливость Росوماхи и Сила Колосса.

Примеры особых характеристик

Некоторые характеристики появляются в картах героях чаще других, поскольку носят достаточно архетипичный характер. О том, что они собой представляют и как использовать их на игре, и рассказывается в текущем разделе.

Пять особых характеристик Зверя обладают показателями от d8 до d10. Феноменальная стойкость, выносливость и восприятие означают, что он способен работать дольше и эффективнее, чем герои, лишённые аналогичных качеств, не говоря уже об обычных людях. Сверхчеловеческие рефлексy и сила отражают невероятную координацию его действий и поразительную скорость реакции. Это значит, что при желании он способен вырвать фонарный столб из земли или пробить дыру в кирпичной стене.

Атакующие силы (вооружение и естественное излучение)

Эффект Атакующих сил практически всегда используется при активных проверках.

В эту категорию входят силы, предполагающие участие в физическом конфликте, будь это умение испускать луч энергии или использование смертоносных когтей. Большинство земных видов вооружения обладают уровнем d6 или, в редчайших случаях, d8. Остальные виды атакующих сил можно оцифровать по следующим правилам:

- **на уровне d6** сила может служить приблизительным эквивалентом слабого огнестрельного или опасного клинкового оружия.
- **на уровне d8** сила располагает уже к нанесению значительных повреждений, а потому выступают в роли приблизительного аналога автоматического оружия или слабой взрывчатки.
- **на уровне d10** сила служит эквивалентом сильных взрывчатых веществ или ударов молнии.
- **на уровне d12** сила обретает по-настоящему разрушительный характер, даже если её целью служат только отдельные мишени, а не всё в окрестностях.

О том, как работает эта сила, можно понять уже исходя из названия. Зачастую атака использует специфический тип энергии – например, огонь, электричество, холод или тьму. Это позволяет давать более красочные описания нанесённому стрессу или влияет на специальные эффекты, предоставляющие защиту от определённых типов энергии. Классический энергетический луч считается потоком взрывчатой плазмы или космического излучения с некоторыми побочными эффектами. Это позволяет разграничить их и всевозможные Огненные лучи или Потоки молний, способные воспламенить окружающие предметы, или Ледяные лучи, замораживающие материю. Психические лучи способны беспрепятственно проходить сквозь броню, однако они утрачивают всякую эффективность при столкновении с созданиями, лишёнными разума.

Некоторые атаки используются на расстоянии, в то время как другие утрачивают эффективность при использовании в диапазоне, превышающем несколько шагов. В определённых случаях эти особенности могут стать преимуществами, в то время как в других ситуациях они будут только мешать работе героя. Например, поразить летящую цель легче Энергетическим выстрелом, чем Локтевыми шипами, однако в условиях ограниченного пространства использование первого сопряжено с проблемами, которых не будет испытывать обладатель второго.

Стойкость

В большинстве случаев Стойкость ограничивается использованием при ответных бросках.

Герой, наделённый этой характеристикой, проявляет особенную устойчивость к повреждениям и негативным эффектам, способным повредить большинству обычных людей.

- **Феноменальная стойкость d8** наделяет протагониста необычайно плотными мускулами и тканями наряду со способностью игнорировать слабую боль и пребывать в условиях незначительно повышенного жара или холода.
- **Сверхчеловеческая стойкость d10** наделяет протагониста пуленепробиваемой кожей и сильнейшей устойчивостью к экстремальным температурам, а также естественным формам загрязнения.
- **Богopodobная стойкость d12** наделяет героя буквальной неуязвимостью практически ко всем обычным формам повреждения и многим другим негативным эффектам.

Стойкость также используется в Комплектах способностей, выражающихся в образовании силовых полей или владении защитной экипировкой. Для того, чтобы определить, способны ли вы использовать такой эффект в текущей ситуации, полагайтесь на здравый смысл и общее описание способности. Так, Богopodobная стойкость, которую Леди-невидимка приобретает при переходе в состояние Энергетической проекции, может

служить хорошим примером неявного проявления стойкости. Тем не менее, учитывая, что её силовые поля обладают прозрачным характером, атаки, основанные на энергии света, способны проигнорировать её защиту. Равным образом, Сверхчеловеческая стойкость Люка Кейджа не защищает его от газов и всевозможных мистических видов атаки.

Во многих случаях – но не всегда – стойкость сопряжена с дополнительными житнетворными источниками или защитой от окружающей среды. Тем не менее, длительность поддержания этих видов защиты зависит от специальных эффектов и описания Стойкости.

Как правило, Стойкость защищает героя ото всех видов энергии. Некоторые СЭФ позволяют также обороняться от более специфических повреждений – наподобие химических ожогов или заболеваний, – добиваясь при этом даже большей защиты, нежели та, которую предоставляет Стойкость как таковая.

Для защиты от магических или психических сил герою необходимо обладать Мистической или Психической сопротивляемостью.

Управление элементами (включая Воздействие, Подчинение и Господство)

Управление элементами может использоваться как в активных проверках, так и при ответных бросках.

Способностью контролировать те или иные элементы отличались многие супергерои в истории Вселенной Марвел. Тем не менее, сущность каждого “элемента” менялась от одного героя к другому. Под этим термином не обязательно понимать элементы периодической таблицы или алхимические стихии огня, воды, воздуха и земли. Во многих случаях заглавными элементами становятся более тщательно категоризированные темы энергии или даже её компоненты. Тем не менее, с игромеханической точки зрения элементом называется любая материя, энергия или стихия, подчиняющаяся воле героя. С другой стороны, каждый подвид Управления элементами должен быть сформулирован узко и точно: например, Управление пламенем, или светом, или электромагнитным полем.

- **Воздействие на элементы d6** наделяет героя слабым или основным контролем над соответствующей стихией: так, он способен затушить все горящие свечи в комнате, понизить температуру воздуха или отключить питание во всех электроприборах в доме.

- **Управление элементами d8** наделяет героя заметным влиянием на определённую материю в пределах заведомо ограниченной территории: такой герой может потушить огонь в пылающей комнате, превратить комнатную температуру воздуха в настоящий мороз в пределах секунды или пресечь энергоснабжение целого здания.

- **Подчинение элементов d10** наделяет героя способностью контролировать определённые стихии в пределах целого города, что позволяет ему тушить пылающие небоскрёбы, замораживать улицы или отключать электроснабжение во всех строениях в пределах городской черты.

- **Господство над элементами d12** наделяет героя контролем над избранными стихиями во всём регионе, что позволяет ему тушить лесные пожары, замораживать огромные озёра и перенаправлять энергию из одних городов в другие.

Традиционные элементы Вселенной Марвел

- **Воздух:** Передвижение воздушных масс, увеличение или понижение воздушного давления, создание вихрей

- **Космос:** Направление и изменение потоков квантовых частиц, искажение или разрушение связей между материей и энергией, прямая связь с космосом

- **Тьма:** Призыв и изменение тёмной энергии, существующей между измерениями и известной как тьма

- **Земля:** Передвижение грязи, почвы и камня; придание формы и изменение плотности соответствующих элементов

- **Электричество:** Усиление, ослабление, перенаправление и другие формы влияния на поток электроэнергии

- **Огонь/жар:** Стремительное повышение термальных свойств окружающей среды, придание формы уже существующему огню, воспламенение материалов
- **Гравитация:** Усиление или ослабление гравиметрического поля объектов, смещение центров гравитации и так далее
- **Лёд/Холод:** Стремительное понижение термальных свойств окружающей среды в целях создания льда или непосредственно заморозки объектов
- **Телекинез/Кинетическая энергия:** Усиление или ослабление накопленного кинетического потенциала объектов, передвижение вещей, удержание движущихся предметов на месте
- **Свет:** Изменение яркости света, создание ярких вспышек, формирование голограмм
- **Электромагнитное поле:** Усиление, ослабление, перенаправление и другие формы воздействия на электромагнитное поле, влияние на металлы
- **Звук:** Изменение громкости звука, искажение волн, имитация звуков
- **Технология:** Активация, отключение, сбор или управление технологией и механизмами на расстоянии, объединение нескольких механизмов в единый объект и создание гибридов из различных видов техники
- **Погода:** Предчувствие, направление и управление как локальной, так и региональной погодой с целью создания метеорологических эффектов, начиная от дождя и снега и заканчивая ураганом ветром и наводнениями
- **Вода:** Передвижение водных масс, усиление или ослабление давления, изменение объёма воды, осушение биологических жертв.

Управление элементами предоставляет отличные возможности для описания трюков. При грамотном объединении специальных эффектов с действиями персонажа они могут стать превосходной площадкой для зрелищного решения текущих проблем. В целом можете считать, что чем крупнее дайс Управления элементами, тем шире спектр возможностей, доступных протагонисту. Так, Воздействие на элементы d6 предоставляет возможность произвести лишь один-два конкретных эффекта, в то время как Господство над элементами наделяет протагониста беспрепятственным контролем над всей материей подходящего типа.

Обратите внимание, что Управление разумом и другие психические силы не относятся к категории Управления элементами. Это же касается Колдовства, которое представляет собой полноценную суперспособность. Но, безо всяких сомнений, многие псионы и чародеи способны управлять стихиями, не говоря уже о том, что телекинез, управление пламенем и господство над погодными условиями часто носит психический характер.

Кроме того, некоторые виды элементов пересекаются между собой: например, создавать морозный воздух способны как мастера управления холодом, так и манипуляторы самой погодой (хотя в последнем случае герой обладает меньшей точностью и глубиной способностей, чем первый). Равным образом, Господство над электромагнитным полем Магнето нередко использовалось в оригинальных комиксах для изменения электрического потока и других типов энергии. Тем не менее, последнее можно рассматривать как проведение трюка, а не реализацию СЭФ. Кроме того, подобные пересечения чаще всего возникают только на уровнях Подчинения и Господства; простое Воздействие и Управление редко позволяет героям выйти за пределы манипулирования центральными элементами своей сферы.

Также учтите, что Управление элементами не должно быть Комплектом способностей само по себе. Для того, чтобы лучше отразить спектр возможностей своего персонажа, создайте Комплект способностей, включающий, помимо базового Управления элементами, всевозможные Энергетические лучи, способность к Полёту или обострение Восприятия. Равным образом, специальные эффекты должны включать что-нибудь наподобие Атаки по области, Поглощения энергии или Всего арсенала.

Неосязаемость

В большинстве случаев Неосязаемость ограничивается использованием при ответных бросках.

Герой способен понизить уровень своей плотности: например, увеличив расстояние между молекулами своего тела, перейдя на другой уровень реальности или приняв жидкую форму. Ключевым эффектом этой способностей становится умение проходить сквозь физические объекты или, напротив, пропускать их сквозь себя.

- **На уровне d6** эта способность позволяет вам несколько расширить расстояние между молекулами своего тела, понизив воздействие физических атак на ваш и позволив себе медленно проходить сквозь высокопористые или тонкие препятствия, будь это решётчатые ворота или колючая проволока.

- **На уровне d8** эта способность позволяет вашему телу принять жидкую или нематериальную форму, что позволяет проскальзывать в тонкие отверстия в физических препятствиях и значительно снижать силу большинства физических атак.

- **На уровне d10** эта способность делает ваше тело принципиально неосязаемым на физическом уровне, как если бы вы временно превращались в призрака или попросту исчезали. Вы способны пройти насквозь большинство физических преград за исключением тех, которые созданы из чрезвычайно плотных материалов, а ваше передвижение практически не производит шума. Физические атаки практически никогда вас не задевают.

- **На уровне d12** эта способность выводит ваше тело на совершенно иной уровень реальности, делая вас недоступным даже для энергетических волн и потоков. В определённом смысле вы действительно перестаёте быть частью земной реальности.

Неосязаемость часто ассоциируется со способностями, позволяющими принимать жидкую форму или – на низких уровнях – деформировать и сжимать своё тело до необычайно малых размеров. Последнее тесно связано с Растяжением, а потому вполне может входить в тот же Комплект способностей. Если Комплект вашего героя предоставляет ему возможность изменять молекулярный состав своего тела или переходить на иной уровень реальности, имеет смысл подумать о силах наподобие Полёта или Хождения по воздуху. Неосязаемость часто сопровождается специальными эффектами, позволяющими воздействовать на состояние людей и объектов посредством прохождения сквозь них, а также делиться Неосязаемостью с другими существами.

Невидимость

В большинстве случаев Невидимость ограничивается использованием при ответных бросках.

Герой способен заблокировать окружающим визуальное восприятие его тела, что может быть достигнуто как посредством искажения лучей или использованием маскировочных технологий, так и путём буквального перемещения на другой уровень реальности.

- **На уровне d6** эта способность лишь размывает или затеняет контуры вашего тела. Это позволяет затруднить окружающим задачу по обнаружению героя в зеркалах или посредством видеонаблюдения, а также мешает засечь его в условиях плохой видимости (например, в ночной темноте). В качестве альтернативного варианта герой может излучать ментальную ауру, заставляющую окружающих обращать на него меньше внимания, даже невзирая на то, что физически он не становится менее заметен.

- **На уровне d8** вы скрываете себя в значительно большей степени, сливаясь с окружающими цветами, приобретая полупрозрачную внешность или телепатически заставляя окружающих смотреть немного в другом направлении. Хотя окружающие всё ещё могут заметить вас, если сосредоточатся непосредственно на поиске незваных гостей, вы приобретаете сверхъестественный эквивалент способности хамелеона к слиянию с окружающей средой.

- **На уровне d10** эта способность в буквальном смысле делает вас недоступным для зрительного восприятия. Вы можете спокойно передвигаться по окрестностям, не опасаясь обнаружения, не отбрасывая тени и не оставляя других следов своего пребывания. Тем не менее, в определённые спектры контуры вашего тела всё ещё могут активировать

соответствующий детектор, как, например, может произойти в случае с локаторами, направленными на изучение инфракрасного спектра или нематериального уровня реальности.

- **На уровне d12** никто не способен засечь вас физически. Ни один прибор не фиксирует вашего присутствия, и скорее всего, вы не оставляете за собой никаких, даже самых малозаметных следов.

В зависимости от того, как вы сами определяете это при составлении Комплекта, Невидимость может носить как физический, так и ментальный характер. Если для перехода в невидимое состояние герой использует психические методы воздействия на реальность, окружающие могут заметить его только при использовании других мистических сил. Если герой полагается на физические методы маскировки, всем, что может потребоваться для его обнаружения, иногда оказываются звуковые детекторы. Во многих случаях эта способность комбинируется с Неосязаемостью и Полётом, особенно если вы ассоциируете подобные силы с образами фантомов и привидений.

Имитация

Имитация может использоваться как в активных проверках, так и при ответных бросках.

Сразу следует пояснить, что эта способность не связана с умением изменять своё тело или принимать чужую внешность, поскольку за указанные приёмы отвечает Превращение. Имитация позволяет копировать или даже временно похищать качества других существ. В частности, она используется при создании героя, который не обладает конкретным набором сил и вместо этого спонтанно пробуждает в себе те качества, которые требует текущая ситуация.

Для того чтобы проявить какую-либо силу из этой сферы герой должен создать преимущество, добавив к броску эту характеристику. Некоторым героям для этого необходимо физически коснуться цели, другим – нанести жертве стресс. Тем не менее, в некоторых случаях герой может просто обрести новое качество, не выполняя для этого никаких условий. Обычно наличие таких предварительных требований обусловливается специальными эффектами и общим описанием суперспособности.

Созданное преимущество служит в качестве кратковременной характеристики. Дайс, отвечающий за Имитацию, напрямую определяет, насколько качественно и эффективно герой копирует новую способность. Вне зависимости от того, какую силу или эффект он пытается имитировать, уровень новой характеристики ограничен дайсом Имитации. Так, если вы хотите похитить или скопировать способность к Полёту, но обладаете Имитацией d8, вы попросту будете не способны летать на сверхзвуковой скорости. Вы можете создать характеристику Полёт в качестве преимущества d12, и именно этот дайс будет использоваться при бросках (включая ответные броски), однако текущая скорость вашего персонажа не будет Богоподобной. Герои, владеющие Имитацией, часто располагают определённым количеством СЭФ, позволяющих улучшить свои возможности по адаптации к новым силам. Равным образом, они могут располагать другими силами в этом комплекте способностей (например, Превращением), позволяющим имитировать ещё и внешность других существ.

Передвижение

**(включая скорость, полёт, акробатику,
хождение по воздуху, копание, прыжки и плавание)**

Передвижение чаще всего используется в активных проверках.

Способности к особым видам передвижения предоставляют герою возможности передвигаться с большей лёгкостью, чем простые смертные. Обычная Скорость отвечает за перемещения по земле или по различным горизонтальным поверхностям, в то время как Полёт позволяет передвигаться по воздуху или даже космосу. Скорость движения, которую отражает уровень этой характеристики, может различаться между буквальной Скоростью и Полётом.

- **Скорость d6** позволяет вам двигаться с эффективностью самого быстрого человека в мире; **Полёт d6** наделяет вас скоростью ястреба или новостного вертолёта.
- **Феноменальная скорость d8** позволяет бегать со скоростью лошади; **Предзвуковой полёт d8** позволяет летать со скоростью ракеты или пассажирского авиалайнера.
- **Сверхчеловеческая скорость d10** позволяет перегонять скоростные поезда; **Сверхзвуковой полёт d10** позволяет летать со скоростью реактивного истребителя.
- **Богоподобная скорость d12** позволяет за несколько секунд пересечь всю планету; **Космический полёт d12** позволяет совершать стремительные межпланетные путешествия.

В Комплект могут входить и другие формы передвижения, включая акробатику, хождение по воздуху, копание, плавание и так далее. Всё это – способности Передвижения. Как правило, они предоставляют герою ту же скорость, что и заглавная характеристика (Скорость), однако конкретные методы их применения могут заметно различаться. Акробатика позволяет Человеку-пауку и Сорвиголове перемещаться по улицам города над автотрафиком, достигая даже тех областей, к которым другие не имеют ни малейшего доступа. Копание позволяет Молоидам и другим созданиям передвигаться под землёй, там, где их не может достать ни один житель поверхности. Прыжки позволяют покорять огромные расстояния могучими скачками или толчками, перемежающимися с бегом. Плавание наделяет героя способностью двигаться сквозь водную толщу быстрее, чем Олимпийские чемпионы.

Особая сила передвижения, **Телепорт**, обладает собственным значением и не связана со Скоростью напрямую, поскольку выражается не столько в перемещении, сколько в обнулении расстояния между собой и конечным пунктом.

Способности к Передвижению часто включают в Комплект силовые характеристики наподобие Выносливости и Рефлексов, однако это не обязательно. Равным образом, Стойкость и Прыжки часто объединяются в один Комплект. Всё это используется для того, чтобы как можно быстрее и эффективнее добраться до точки назначения.

Создание трюков при помощи этих сил зависит больше от скорости и координации действий героя, чем от его выносливости и реакции.

Силы, которые позволяют герою путешествовать в конкретных условиях, предполагают умение выживать в такой среде (как минимум на уровне d8). Так, Плавание d8 предоставляет герою способность дышать под водой или задерживать дыхание на колоссальные периоды времени, в то время как Предзвуковой полёт d8 означает, что вы не страдаете от силы трения даже при самой высокой скорости. Если вы владеете навыком Космического полёта, вам не нужно беспокоиться о космическом вакууме.

Психические силы (включая управление разумом, телепатию, господство над животными и управление растениями)

Психические силы протагонистов обычно используются при активных проверках.

Психическими силами называются уникальные способности, влияющие на других существ, хотя большинство людей и не привыкли считать существами растения, на которых также могут распространяться такие способности. Двумя наиболее распространенными силами считаются Управление разумом и Телепатия. Психические силы используются для создания помех. Если такая помеха выступает за пределы d12, а жертва поддаётся стрессу, последнее и становится эффектом вашей способности. До этих же пор жертва получает шанс сопротивляться или бороться с вашим воздействием, хотя помеха и затрудняет им эту задачу. Для причинения ментального или эмоционального стресса используются другие силы наподобие Психической атаки.

Непосредственно **Управление разумом** опирается на способность вносить изменения в функции мозга, влияющие на восприятие человека и искажающие его поведение. Такие силы способны заставить людей делать то, что вам нужно, особенно когда они ни за что не согласились бы делать это по собственной воле.

Помехи, которые вы создаёте с помощи этих способностей (такие как “**Борись со своими Друзьями!**” или “**Впусти нас!**”), вредят жертве только в том случае, если она сопротивляется вашему воздействию. Если она добровольно поддаётся вашему влиянию на

её разум, то эта сила не представляет для жертвы никакой угрозы, если только вы не создаёте помехи свыше d12.

- **на уровне d6** вы способны заставить жертву сделать что-нибудь такое, что она могла бы сделать по собственной воле: например, купить хорошую экипировку или поговорить с тем, кто ей нравится. Вы также можете обострить до определенной степени её восприятие, заставив комнату казаться холоднее, запах сильнее и так далее.

- **на уровне d8** вы уже можете перенаправить побуждения жертвы, сняв некоторые сознательные ограничения или спровоцировав иррациональное поведение. Вы можете заставить её увидеть, почуять или услышать вещи, которых вовсе не существует, и этот эффект может продлиться достаточно долгое время, чтобы она отвлеклась от вас самих.

- **на уровне d10** вы можете брать управление над двигательными функциями жертвы, создавать яркие и правдоподобные галлюцинации, которые способны длиться часами, или заставлять жертву пойти против своих убеждений на непродолжительные периоды времени.

- **на уровне d12** вы можете полностью завладеть разумом жертвы, создав целую вымышленную вселенную в её разуме и надолго изменив её взгляды и убеждения.

Другая распространённая способность, **Телепатия**, представляет собой умение устанавливать контакт с сознанием окружающих в целях общения, хотя она также позволяет читать поверхностные (или даже глубинные мысли), предвидеть действия врага и обмениваться воспоминаниями или менять их в памяти жертвы. Помехи, которые вы создаёте при помощи Телепатии, могут запретить вашей жертве блокировать удар, помочь вам увидеть общий ход её мыслей или напомнить ей о том, что вы сами ранее стёрли из её памяти. В большинстве случаев вам не нужно делать бросков для использования этой силы, особенно если жертва добровольно поддается вашему воздействию. Если противник не собирается допускать вас в свой разум, вам необходимо заставить его “поддаться стрессу”, прежде чем вы сможете сделать в его сознании то, что хотите.

- **на уровне d6** вы можете поддерживать связь с иным разумом, прилагая к этому некоторые усилия. Вы способны использовать эту связь для того, чтобы общаться или делиться с партнёром мыслями.

- **на уровне d8** вы можете читать поверхностные мысли, эмоции, а также обмениваться с жертвой одним или двумя чувствами (например, зрением и слухом). Вы можете поддерживать одновременный контакт с полудюжиной разумов.

- **на уровне d10** вы можете просканировать разум жертвы на предмет воспоминаний, мыслей и инстинктов, создать стойкую ментальную связь между большими группами людей, даже разделенных значительным расстоянием, и даже блокировать конкретные воспоминания жертвы (или, напротив, вызвать их из глубин её разума).

- **на уровне d12** вы можете поддерживать постоянную связь с огромным числом людей, скользить по поверхности разума каждого человека на планете и внедрять в разум жертв совершенно новые воспоминания, по масштабу не уступающие целой жизни.

Господство над животными используется для того, чтобы заставить представителей фауны подчиняться вашей воле, хотя характер конкретных взаимоотношений может существенно различаться. Управление растениями служит аналогом предыдущей способности, однако оно направлено только на взаимодействие с представителями растительного царства. Несмотря на психическую природу этих способностей, в действительности они представляют собой разновидность Управления элементами, а потому размер дайса отражает одновременно мощь и масштаб конкретной силы.

На уровне d6 ваше влияние на животных или растений ограничено выдвижением предложений или внушением новых наклонностей; на уровне d12 у вас появляется буквальная власть надо всеми животными или растениями, а вы сами даже можете быть подключены непосредственно к биологической сети всей планеты.

Рефлексы

Рефлексы используются как при активных проверках, так и при ответных бросках.

Герой отличается более развитой координацией, ловкостью и быстротой, нежели среднестатистический человек.

- **Феноменальные рефлексы d8** вдвое или второе превосходят способности обычного человека к реакции на неожиданные угрозы и координации стремительных движений.
- **Сверхчеловеческие рефлексы d10** вдесятеро превосходят способности обычного человека к реакции и координации действий.
- **Богopodobные рефлексы d12** предоставляют герою возможность реагировать с такой скоростью, словно мир вокруг них живёт своей, существенно замедленной жизнью; такие герои обладают молниеносной координацией любых физических действий.

Многие протагонисты, отличающиеся развитыми Рефлексами, способны также передвигаться с огромной скоростью, хотя Рефлексы и Передвижение представляют собой два разных набора способностей. В частности, если Ртуть располагает как Богopodobными рефлексами, так и Богopodobной скоростью, то Сорвиголова обладает Феноменальными рефлексами и ни одной суперсилой, связанной с Передвижением. Как правило, обе силы проявляются только у тех героев, которые развили свои Рефлексы до Сверхчеловеческого или Богopodobного уровня.

Сопrotивление

Сопrotивление почти всегда ограничивается ответными бросками.

Некоторые герои проявляют особую устойчивость к повреждениям и негативным эффектам, которые беспрепятственно влияют на обычных людей. Такие герои могут обладать как врождёнными суперспособностями, так и качественным оборудованием или снаряжением. Наиболее распространёнными считаются Мистическое и Психическое сопротивление. Другие силы Сопrotивления проявляются в повышенной Стойкости и отдельных СЭФ (таких как иммунитет к болезням или токсинам).

- **Сопrotивление d6** соответствует незначительной, однако достаточно редкой среди нормальных людей устойчивости к отдельным эффектам.
- **Сопrotивление d8** позволяет избавиться от негативных эффектов, связанных с большинством атак конкретного типа.
- **Сопrotивление d10** предоставляет герою существенную защиту от большинства атак данного типа.
- **Сопrotивление d12** представляет герою полную неуязвимость к атакам такого типа.

Данная способность во многом похожа на Стойкость в том отношении, что она обеспечивает герою устойчивость или защиту от вредных и разрушительных атак. Различные СЭФ могут дополнять общий уровень Сопrotивления ещё большей устойчивостью к более специфическим видам урона, от которых героя не защищают даже Стойкость и базовое Сопrotивление. Большинство героев, обладающих мистическими или психическими силами, обладают и устойчивостью к подобным способностям.

Восприятие

Восприятие может быть использовано как при активных проверках, так и при ответных бросках.

Герой обладает более острым, точным и всеобъемлющим восприятием, чем большинство людей.

- **Восприятие d6** обычно предоставляет герою дополнительные органы чувств наподобие Кибернетических датчиков или Мистической бдительности, которые позволяют ему точнее и чаще получать информацию об окружающем мире.

- **Феноменальное восприятие d8** представляет герою необычайный уровень осведомлённости об окружающем мире – подобный тому, которым обладают хищные животные.

- **Сверхчеловеческое восприятие d10** выходит за пределы природных способностей человека, что наделяет героя невероятным уровнем информированности об окружающей среде.

- **Богopodobное восприятие d12** выводит бдительности протагониста на космический уровень, позволяя ему воспринимать особые потоки информации, принципиально недоступные простым людям.

Большинство людей обладают Восприятием уровня d6, а потому, если обычному человеку необходимо узнать об окружающем мире как можно больше, он может попросту приложить к этому волевое усилие (получив дайс d6). По этой причине способности, предоставляемые Восприятием d6, в основном описываются самим игроком. В некоторых Комплектах способностей восприятие и вовсе вынесены в категорию СЭФ, как, например, в случае с Паучьим чутьём Человека-паука и Сенсорным радаром Сорвиголовы. Это происходит потому, что подобные способности выступают далеко не в роли основных сил указанных героев и прежде всего используются для переброса невыгодно выпавших дайсов. Другим примером могут служить Кибернетические сенсоры Железного человека, предоставляющие игроку возможность включить их в бросок даже невзирая на то, что сам Тони Старк не обладает сверхъестественно развитым восприятием.

Как видно из названия, эта характеристика не указывает, какие именно чувства героя подвержены усилению. В игре последнее зависит от описания конкретных протагонистов. Многие персонажи Вселенной Марвел используют свою бдительность по всему спектру информационного поля, приобретая самые разные данные об окружающем мире.

Превращение

Превращение может использоваться как при активных проверках, так и при ответных бросках.

Умение изменять свой облик или имитировать внешность другого человека – великая сила для каждого, кто привык действовать незаметно для окружающих. Лучшим примером использования Превращения служит стратегия расы Скруллов. Эти создания способны использовать магию для того, чтобы маскировать свою внешность, подобно тому, как это делает и печально известный Локи. Тем не менее, в определённых случаях эта сила предоставляет герою возможность приобретать совершенно нечеловеческие формы – как это происходит в случае с некоторыми роботами или героями в боевых костюмах.

- **На уровне d6** вы можете внести незначительные изменения в черты своего лица или определённые аспекты своего тела, но не настолько, чтобы точно имитировать кого-то конкретно.

- **На уровне d8** вы уже можете притвориться кем-то ещё, одурачив большинство случайных прохожих или людей, лишь в целом знакомых с человеком, внешность которого вы копируете. Возможно, вы способны принимать обличье животных или других живых существ.

- **На уровне d10** вы можете уже полностью переходить в совершенно иную форму, изменяясь даже на клеточном уровне в достаточной степени, чтобы обмануть научные приборы, методы сверхъестественного восприятия и так далее. Тем не менее, герой, превратившийся в неодушевлённый объект, при осмотре всё же будет восприниматься окружающими как органическое существо.

- **На уровне d12** вы способны превращаться во что угодно, от живых существ до неодушевлённых объектов, обманывая даже самые развитые способности по обнаружению. В определённом смысле вы просто *становитесь* тем, во что превратились.

Смена облика может быть использована для приобретения инструментов, к которым герой не имеет доступа. В частности, подобными “инструментами” могут стать когти или крылья. Эти новые особенности организма можно оцифровать либо в качестве трюков (если

они предполагают достаточно ограниченное использование), либо в качестве преимуществ, которые могут быть усилены с помощью Сюжетных очков. Если герой регулярно создаёт себе крылья и когти, они могут стать полноценными характеристиками, входящими в Комплект способностей. Например, Халклинг постоянно отращивает крылья, а потому Полёт входит в его Комплект в качестве полноценной способности, что позволяет ему избегать необходимости постоянно пересоздавать преимущества или трюки, связанные с его крыльями.

Многие герои также объединяют эту способность с Имитацией, что позволяет им копировать другие силы, подходящие к их новому облику. Смена обличья часто объединяется с силами, позволяющими изменять размер тела, включая Рост или Сокращение. Это же касается других физических способностей наподобие Стойкости, Выносливости и Силы.

Обратите внимание, что если герой способен принимать только одну-единственную форму, скорее всего, он не будет располагать Превращением. Вместо этого его Комплект способностей должен включать в себя особые силы, описывающие качества этой альтернативной формы (такие как Стойкость или Рефлексы), а также Предел, ограничивающий эти силы, когда он находится в своём нормальном обличье.

Изменение размера (рост, сокращение)

Изменение размера может использоваться как при активных проверках, так и при ответных бросках.

Благодаря этой силе герой может увеличиваться или уменьшаться в размерах. Нередко это связано с применением так называемых Частиц Пима, позволяющих вынести часть своей массы в нематериальное измерение или, напротив, позаимствовать из него дополнительный объём плоти. Тем не менее, Вселенной Марвел известны и другие способы изменения своей массы. Некоторые герои используют с этой целью таинственные заклинания или напрямую заимствуя массу окружающих объектов.

- **На уровне d6** вы способны значительно набрать (Растяжение) или сбросить (Сокращение) массу тела. Это не столько изменяет внешний вид вашего тела, сколько позволяет проскальзывать через тесные ограждения, втискиваться в узкие проёмы или просто выглядеть более угрожающе.

- **Рост d8** позволяет вам вырасти по меньшей мере на пятнадцать футов, увеличив своё тело вдвое или даже больше. **Сокращение d8** позволяет уменьшить размер тела до размера куклы или мелкого животного.

- **Рост d10** позволяет вырасти до размеров здания, увеличив рост приблизительно на сто футов, значительно превзойдя всё, что вас окружает. **Сокращение d10**, напротив, позволяет сжать себя до размеров насекомого.

- **Рост d12** позволяет приобрести по-настоящему колоссальный рост, практически не ограниченный какими-либо конкретными цифрами. В этом случае вы становитесь полноценным элементом местной географии. **Сокращение d12** позволяет стать микроскопическим существом, способным проникнуть даже за барьер Микровселенной.

Способности по изменению размера используются в тех ситуациях, когда сокращение или увеличение своего роста может помочь вам изменить ситуацию во всей Сцене. Эта способность почти всегда соседствует в одном Комплекте с другими физическими характеристиками наподобие Силы, Стойкости и Выносливости (в случае увеличения роста) или Рефлексов, Полёта и Восприятия (в случае его сокращения). Вы не можете использовать обе способности одновременно, а потому не обладаете и возможностью добавлять дайсы как от сокращения, так и от увеличения роста.

Большинство Комплектов способностей включают Пределы, указывающие, в каких границах и при каких условиях вы способны расти или сокращаться. Иными словами, если вы обладаете Сверхчеловеческой силой и Сверхчеловеческой стойкостью, будучи великаном, имеет смысл подумать о том, что возвращение в нормальный облик будет отменять и две первые суперспособности.

Также подумайте, легче ли противникам попасть в вас, когда вы разрастаетесь до пятидесятифутовой громадины? Труднее ли – когда вы сжимаетесь до размера муравья? Убедитесь, что ваша способность ограничена Пределом, уравнивающим ваши качества (например, Огромный размер может позволить вам зарабатывать по 1 СО всякий раз, когда Рост становится помехой, которую противники могут использовать против вас). С другой стороны, не забывайте использовать эту способность в защитных целях (например, Сокращение d10 однозначно должно помогать герою избежать опасности).

Колдовство

Колдовство может использоваться как при активных проверках, так и при ответных бросках.

Герой способен вмешиваться в магические потоки или направлять силу одних источников на другие.

- **Новичок d6** способен показывать фокусы, не имеющие разгадки, использовать ясновидческие способности и создавать иллюзии, не имея при этом экипировки для сценической магии. Эти силы не выходят за пределы вытягивания длинных шарфов из шляпы, зажигания свечей щелчком пальцев или сокрытия голубей в клетке.

- **Адепт d8** обладает подлинными способностями призывать к себе мистические потоки и управлять ими в ограниченной степени, создавая иллюзии и обманы, общаясь с представителями других измерений и внося изменения в законы физики.

- **Мастер d10** располагает великими мистическими силами, позволяющими ему направлять магическую энергию на создание более долговечных иллюзий или объектов, искажение законов природы и рассеивание магических эффектов, созданных другими знатоками тайных искусств.

- **Архимаг d12** способен сотрясти своей силой весь мир, вызвав продолжительные изменения в естественных законах, перейдя в другое измерение или призвав его обитателей в земную реальность или наделив мистические предметы и сущности пугающим могуществом.

Хотя Колдовство может показаться слишком обширной или даже чрезмерно могущественной способностью, технически оно служит лишь альтернативной формой Управления элементами. Безусловно, описание колдовских эффектов нередко носит необычайно зрелищный характер, что позволяет создавать интересные трюки, преимущества и помехи, однако сама по себе эта сила не должна быть более мощной, чем любые другие.

Обычно Колдовство входит в Комплекты способностей наряду с другими энергетическими силами, включая Мистические атаки, Полёт, Стойкость и Телепорт. Как правило, Колдовство не может причинить стресс напрямую, однако способно создать удобные преимущества и помехи.

Во Вселенной Марвел магия часто определяется как энергия, приходящая из трёх источников: великой силы неземных сущностей, таинственных потоков, пронизывающих весь мир, и личных психических резервов героя. В сочетании с другими силами Комплекта способностей Колдовство чаще всего относится к первым двум видам энергии. Обратите внимание, что Специализация на Мистике позволяет герою использовать свои знания и другими методами, не связанными с этой характеристикой. Некоторые герои наделены оккультными знаниями и способны проводить загадочные ритуалы, использовать магические предметы и расшифровывать тайны магии, обладая только указанной Специализацией. Тем не менее, владение Колдовством часто оказывается сопряжено и с использованием Мистики.

Выносливость

Выносливость почти всегда используется при бросках на выздоровление.

Герой отличается неутомимым характером и необычайной прочностью организма, а также способностью быстро приходить в себя после стресса и избавляться от пагубного воздействия ядов или усталости.

- **Феноменальная выносливость d8** указывает на ускоренное заживление ран и восстановление жизненных функций, устойчивость к лёгким заболеваниям и способность работать на максимуме своих физических возможностей в течение часа или даже большего периода времени.

- **Сверхчеловеческая выносливость d10** позволяет быстрее восстанавливать функции организма после серьёзных травм, сопротивляться большинству земных заболеваний или токсинов, а также на максимуме физических возможностей в течение нескольких часов.

- **Богородобная выносливость d12** предполагает чрезвычайно быстрое восстановление жизненных функций даже после фатальных ранений и травм, устойчивость к внеземным заболеваниям и способность работать на максимуме физических возможностей в течение почти неограниченного периода времени.

Хотя Выносливость чаще всего используется при проверках на выздоровление, эта характеристика вполне может быть использована и при ответных бросках, направленных против нападения, целью которого служит оглушение или изнурение героя или его принуждение к бездействию или сну. Если герой пытается задержать дыхание или приложить особые усилия к преодолению физического препятствия, вы можете включить Выносливость в запас дайсов.

Также Выносливость увеличивает продолжительность жизни героя (если подобный вопрос встанет у вас на игре), хотя это выражается не столько в предотвращении старения, сколько в замедленном ослаблении организма. Обладатели повышенной Выносливости более устойчивы к химическим веществам, таким как наркотики, алкоголь и кофеин. Иными словами, сколько бы Росомаха не пил, он никогда не пьянеет *на самом деле*.

Сила

Сила почти всегда используется в активных проверках.

Герой обладает огромной мышечной силой, во много раз выходящей за пределы способностей обычного человека.

- **Феноменальная сила d8** позволяет герою переворачивать автомобили, прорываться сквозь жёсткие ограждения и сгибать железные прутья.

- **Сверхчеловеческая сила d10** позволяет поднимать и бросать транспортные средства, проламывать дыры в металле и камне и разрушать большинство физических барьеров.

- **Богородобная сила d12** предоставляет герою силу, достаточную для того, чтобы забрасывать объекты на земную орбиту, смещать в стороны здания и сносить большинство физических сооружений со своего пути.

Сила считается одной из самых распространенных суперспособностей, а потому может проявляться в любой форме, от развитой мускулатуры мутанта до уникального энергетического костюма. Как и многие другие характеристики, Сила *автоматически* срабатывает так, как этого хочет игрок, если только герой не пытается сместить действительно крупный объект. Равным образом, Сила срабатывает машинально, когда игрок включает её в описание своего действия (например, когда он заявляет, что герой вырывает телефонный столб из земли и обрушивает его на контейнер). Как правило, Силе сопутствует Стойкость, хотя эти суперспособности могут обладать разными показателями. Кроме того, Сила может использоваться наряду с Прыжками для того, чтобы герой мог покрывать огромные расстояния, просто отталкиваясь от земли ногами.

Если герой концентрирует свою необычайную мощь лишь в одной конечности или иным образом ограничивает использование этой способности, игрок обязан включить это ограничение в описание всего Комплекта. Это ограничение используется только в особых условиях: так, у Хранителя нет причин беспокоиться о том, что Мисти Найт обладает Сверхчеловеческой силой d10 только в своей бионической правой руке, если только ситуация не требует от неё обладания силой в ногах или левой руке.

Растяжение

Растяжение обычно используется при активных проверках.

Герой способен растянуть или увеличить длину своей конечности или другой части тела, зачастую выдвинув её на значительное расстояние. В некоторых случаях эта способность осуществляется через использование протезов, как в случае с роботическими щупальцами Доктора Октопуса, хотя некоторые герои обладают самым буквальным умением растягивать свою плоть, подобно знаменитому Мистеру Фантастику.

- **На уровне d6** герой получает возможность дотягиваться до предметов, лежащих на другом конце комнаты, или достигать обычно недоступных высоких мест. В целом эта способность позволяет увеличить длину конечностей приблизительно вдвое.
- **На уровне d8** герой способен дотянуться до предмета через всю улицу, или достичь другого конца здания, или дна шахты лифта.
- **На уровне d10** герой способен вытягиваться на значительное расстояние, достигая предметов в нескольких кварталах от него. Вы можете перешагивать через здания, реки или широкие овраги при помощи невероятно длинных ног и рук.
- **На уровне d12** вы можете вытягиваться на практически неограниченное расстояние, с лёгкостью переступая через океаны и огромные озёра или даже достигая орбиты Земли. Тем не менее, чем дальше вы вытягиваете конечности, тем труднее вам их использовать.

Растяжение можно использовать с той же целью, что и Передвижение (длинные ноги существенно облегчают пешее перемещение), не говоря уже о его использовании в целях защиты (упругое тело способно выдержать куда больше повреждений, чем простая человеческая плоть) и нападения (способность ударить врага, скрывающегося на другом конце улицы, вполне может облегчить ведение боя). Тем не менее, хотя описание конкретного Комплекта способностей может продиктовать иные методы использования Растяжения, в целом эта характеристика создана для приобретения доступа к ранее закрытым местам. Растяжение часто сочетается с такими характеристиками, как Стойкость, Неосязаемость (при её низких значениях), Рост, Сила, Рефлексы, Превращение и даже Управление элементами. СЭФ, сопутствующие применению этой характеристики, часто включают в себя Атаку по области, Захват и Гибкость.

Телепорт

Телепорт может быть использован как при активных проверках, так и при ответных бросках.

Герой способен перемещаться из одной точки в другую в мгновение ока. Как правило, для этого ему не нужно преодолевать какие-либо препятствия: его тело просто исчезает в одном месте и появляется в другом. Номинальная мощность способности влияет прежде всего на расстояние, которое возможно покрыть за одно использование Телепорта.

- **На уровне d6** вы можете раствориться в одном месте и немедленно появиться в другом, покрыв расстояние между зданиями или перескочив в другую часть большой комнаты, что просто устраняет необходимость тратить время на ходьбу. Как правило, для осуществления телепортации герою необходимо видеть место, в которое он собирается переместиться.
- **На уровне d8** вы можете телепортироваться на несколько миль: например, с одного места в другое в пределах огромного мегаполиса или из одного города в другой (хотя для последнего могут потребоваться несколько последовательных активаций).
- **На уровне d10** вы можете путешествовать по всему миру в один или несколько прыжков, а возможно, даже способны достичь Луны.
- **На уровне d12** вы способны путешествовать на расстояние, невыразимое в цифрах, перемещаясь между планетами и даже галактиками.

В зависимости от характера силы (колдовство, технологии, мутация и др.), способ работы Телепортации могут значительно варьироваться. Если герой путешествует через порталы-червоточины, это может повлиять на многие СЭФ. В некоторых случаях самые высокие значения Телепортации доступны только при попытке перемещения в конкретные места:

так, мутант Ли́ла Чейни наделена способностью к телепортации d12, однако способна использовать её только для путешествия между галактиками.

На уровнях d10 и d12 потребность в Телепорте у вас может возникнуть только при перемещении между мирами и измерениями; простое перемещение между разными точками земного шара требуют от вас совершения обычного трюка.

Некоторые обладатели этой силы способны захватывать с собой жертв и телепортировать их в ту же точку, в которую перемещаются они сами; другие способны формировать порталы, в которые они могут отправить противников. Последнее лучше всего обыгрывать через использование трюков и СЭФ в качестве части атаки. В частности, страстью к подобным трюкам отличается Ночной ползун и некоторые Люди-Икс.

Трансмутация

Как правило, Трансмутация используется при активных проверках.

Герой обладает способностью превращать одно вещество в другое. Мистики называют это искусство алхимией, а учёные – преобразованием материи. Как бы то ни было, в определённых случаях эффекты использования этой силы действительно могут несколько различаться.

- **На уровне d6** вы способны влиять на целостность и единство объекта, повысив или понизив его прочность, вызвав эффект разложения или сообщив ему совершенно новые качества. Тем не менее, вы не способны буквально преобразовывать одно вещество в другое.

- **На уровне d8** вы получаете возможность изменять свойства неодушевлённых предметов, придавая им газообразное, жидкое или твёрдое состояние.

- **На уровне d10** вы получаете возможность изменять химический или элементарный уровень вещества, что позволяет вам превращать одну субстанцию – включая живую плоть – в другую. Камень можно превратить в мясо, воду – в нефть и так далее.

- **На уровне d12** вы можете превратить любой объект или элемент в другой, независимо от его первоначального материала, формы и качеств.

Трансмутация представляет собой чрезвычайно мощный мистический инструмент, который, однако, обычно даёт лишь непродолжительные эффекты. Большинство способов применения этой силы сводится к созданию преимуществ и помех, связанных с изменением качеств различных объектов. Хотя Трансмутацию можно использовать для нанесения стресса – например, посредством луча, развоплощающего химические элементы тела, – этот эффект становится полноценным и постоянным только в том случае, если жертва поддаётся этому стрессу. Как правило, уровень этой силы показывает, способен ли он изменить объект, обладающий определённым значением Стойкости или Соппротивления.

Трансмутация часто встречается в Комплектах способностей, в которые также входят Управление элементами, Превращение, растяжение и Атакующие силы. Если герой способен преобразовать или изменить собственные качества, то это лучше всего представить в виде Превращения или повышения физических способностей наподобие Стойкости или Силы. В таком случае вы можете ограничиться простым описанием алхимической трансформации, не приписывая, однако, герою владения этой силой.

Специальные эффекты

Комплекты способностей представляют собой нечто большее, чем набор суперсил, потому что даже двое героев с одинаковым Комплектом способностей могут использовать их совершенно по-разному. Для отражения этих индивидуальных особенностей применения суперсил в игре действует правило, согласно которому каждый Комплект включает в себя один или несколько специальных эффектов (СЭФ). Например, Сверхчеловеческой Силой d10 обладают и Человек-паук, и Люк Кейдж, однако Люк также способен проводить Атаку по области в качестве СЭФ, в то время как Питер Паркер лишён подобной возможности.

СЭФ отличаются от трюков тем, что они позволяют герою давать заявки, которые вы в обратном случае дать попросту не смогли бы. Кроме того, некоторые СЭФ наделяют игрока определёнными повествовательными полномочиями, что позволяет вносить свою лепту в создание коллективной истории.

Все СЭФ описаны по формуле “сделайте А, чтобы получить Б” – или, если использовать более техническое определение, – “выполните условие и получите бонус”. В роли “условия” выступает центральная часть описания СЭФ, которая определяет, как именно используется данный эффект. Каждый СЭФ обладает собственной стоимостью, которая и выражается в сложности выполнения условия. Некоторые СЭФ выглядят так, словно их активировать легче, чем другие, однако, как правило, существуют дополнительные повествовательные ограничения, выравнивающие баланс между стандартными и “дорогостоящими” эффектами.

Примеры условий:

- Вложите 1 СО
- Отмените эффект способности
- Добавьте дайс в запас рока
- Ослабьте один из дайсов
- Совершите определённое действие
- Сделайте ещё что-нибудь

Бонусы за использование СЭФ включают одно или несколько преимуществ из следующего списка:

- Повысьте дайс на один уровень
- Удвойте дайс (добавьте в запас второй дайс того же типа)
- Добавьте дайс (обычно d6)
- Возьмите второй итоговый дайс
- Ослабьте стресс
- Перебросьте невыгодно упавшие дайсы

Я играю за Зверя, а потому обладаю Комплектом “Звероподобный мутант”, включающим два специальных эффекта: “Клыки и когти” и “О милостивые небеса!” Последний эффект гласит: “Пожертвуйте Сюжетным очком для того, чтобы позаимствовать самый высокий дайс из запаса рока в качестве преимущества для своего следующего действия. Затем ослабьте его на одну ступень и верните на руку Хранителю”.

Условием активации этого СЭФ служит его стоимость в СО, а бонусом становится возможность использовать самый эффективный дайс из запаса рока в качестве преимущества, а затем положить его обратно в запас рока в качестве меньшего по размеру дайса.

Росомаха имеет аналогичный СЭФ, связанный с его Комплектом “Программа “Оружие Икс”. Этот эффект известен как “Берсерк”, и он позволяет Логану использовать любой дайс из запаса рока в собственных интересах, однако вместо того, чтобы тратить СО, он должен увеличить его на одну ступень, прежде чем вернуть в запас рока.

Если описание конкретного СЭФ не противоречит данному правилу, считайте, что СЭФ не привязаны к конкретной способности. Они связаны, прежде всего, с образом, на котором построен весь Комплект способностей – а следовательно, они представляют собой физическое выражение этого образа. Более того, вам не обязательно использовать какую-

либо способность из своего Комплекта для активации СЭФ, однако вы всегда должны держать в уме образ всего Комплекта при описании своих действий или реакции. И разумеется, если описание СЭФ чётко даёт понять, что данный эффект связан с применением определённой характеристики, вы обязаны использовать её при броске.

Я играю за Зверя. СЭФ “О милостивые небеса!” позволяет мне взять крупнейший дайс из запаса рока, чтобы использовать его в качестве преимущества. Поскольку описание СЭФ не предполагает использования определённой способности, я применяю его в качестве абстрактного преимущества, позволяющего Хэнку использовать свою звериную хитрость и бдительность для того, чтобы сыграть на слабых сторонах противника.

С другой стороны, Энергетический луч Циклопа напрямую связан с СЭФ “Гибкость”, который позволяет ему использовать свой оптический выстрел самыми разнообразными методами.

Отключение

Одним из условий, часто применяющихся в описании Пределов, служит полное отключение способности. Практически всегда Отключение связано с конкретной силой или даже со всем Комплектом способностей. При “отключении” сверхъестественной характеристики или всего Комплекта вы утрачиваете возможность использовать её до тех пор, пока не выполните успешное действие по восстановлению. Иногда это требует от вас активировать брешь Хранителя (потратить Сюжетное очко, когда Хранитель выбрасывает единицу) или выполнить определённое действие (когда до вас дойдёт очередь).

Кроме того, отключенные способности восстанавливаются во время Переходных сцен по тем же правилам, что и обычный стресс. В этом случае возьмите один дайс, соответствующий уровню “отключенной” характеристики (или уровню самой развитой характеристики, если речь идёт об отключенном Комплекте), после чего сформируйте запас дайсов из соответствующих Отличий, Кооперации и других состояний и сил (если последнее применимо). Хранитель противостоит этому броску при помощи запаса рока, добавляя к нему ваш стресс или помехи. Если ваш итоговый дайс превышает уровень отключенной способности или хотя бы равен ему, вы восстанавливаете её. Если итоговый дайс уступает уровню способности, вы всё равно возвращаете её в активное состояние, однако она ослабевает на один шаг до следующей проверки восстановления (которую вы можете сделать в следующей Переходной сцене), либо до тех пор, пока вы не выполните другого условия по восстановлению силы (которое должно быть указано в описании Предела).

Силовая броня Железного человека наделена следующим СЭФ: “Укрепление. Отключите самую мощную Орудийную платформу или Укреплённую броню для того, чтобы повысить на один шаг другой вид Укреплённой брони. Активируйте брешь Хранителя для того, чтобы восстановить силу”. Это означает, что если я играю за Железного человека, у меня всегда есть возможность отключить одну из своих Орудийных платформ (наподобие Полёта d10) и укрепить другую характеристику (наподобие Сверхчеловеческой силы d10). Это позволяет мне получить в своё распоряжение Сверхчеловеческую силу d12 до окончания Сцены или до тех пор, пока Хранитель не выбросит единицу, которую я активирую ценой одного Сюжетного очка, тем самым вернув себе отключенную ранее способность. Кроме того, я могу попытаться восстановить силы во время Переходной сцены. В последнем случае я добавлю к запасу дайсов d10 за счёт способности, которую я отключил, однако Хранитель также добавляет этот бонус к ответному броску.

Примеры специальных эффектов

Среди специальных эффектов, известных Вселенной Марвел, можно выделить несколько наиболее распространённых. Они перечислены ниже наряду с описанием ключевых принципов, позволяющих лучше понять, как и зачем их могут использовать протагонисты. Мысленно замените слова, написанные *курсивом*, на названия соответствующих сил или видов атаки, которые соответствуют вашему собственному герою. Другие примеры СЭФ вы

можете найти в картах героя в книгах, посвящённых отдельным Событиям. Кроме того, вы всегда можете переименовать способность (или “перестроить” сам её образ), если это поможет подчеркнуть индивидуальные качества вашего персонажа.

Поглощение

При успешном ответном броске против *атаки определённого вида* используйте итоговый дайс вашего оппонента для создания преимущества, связанного с вашим Комплектом способностей, либо просто усильте одну из способностей на +1. В последнем случае эффект длится до ближайшего действия. Если вам не удаётся сделать успешный защитный бросок, вы можете вложить 1 СО для того, чтобы всё равно использовать этот трюк.

- Поглощение – хороший пример характеристики, которая могла бы быть полноценной суперспособностью, однако лучше работает в качестве СЭФ. Конкретизируйте эффект: например, персонаж может обладать Поглощением кинетической энергии или просто Поглощением энергии.

- Обычно этот эффект сопутствует Комплектам способностей, включающим Управление элементами, Атакующие силы, Силу или Рефлексы.

Захват

Добавьте d6 и повысьте уровень итогового дайса на +1. Используйте этот дайс на создание помехи.

- Обычно этот эффект сопутствует Комплектам способностей, выражающихся в захватывании, опутывании, обезоруживании жертв и так далее.

- Обычно помехи связаны с Комплектом способностей протагониста. Например, Человек-паук может использовать для создания таких помех паутину.

Атака по области

Добавьте d6 к броску и возьмите по одному итоговому дайсу за каждую дополнительную цель.

- Этот эффект часто входит в Комплекты, основанные на Силе, Управлении элементами или Атакующих силах.

- Способность особенно эффективна при столкновении с бандами (толпами противников, для удобства объединёнными в единый отряд).

- Если герой выбрасывает одну или несколько единиц при использовании этого СЭФ, Хранитель может описать расширившийся запас рока как последствия побочного ущерба.

Берсерк

Если вы совершаете атакующее действие или даже серию наступательных приёмов, выберите любой дайс из запаса рока и добавьте его к броску. Повысьте дайс на +1 уровень за каждое действие, которое совершает ваш персонаж. Когда закончите, верните этот усиленный дайс в запас рока.

- Существует вариант этой способности, допускающий трату СО с целью ослабления дайса на -1 в момент его возвращения на руку Хранителя. Для персонажей, активно участвующих в сражениях, этот вариант может иметь более благоприятные последствия.

Укрепление

Отключите самую мощную Орудийную платформу или Укреплённую броню для того, чтобы повисить на один шаг другой вид Укреплённой брони. Активируйте брешь Хранителя для того, чтобы восстановить силу, или восстанавливайте её по стандартным правилам при Переходной сцене.

- Описание этого СЭФ зависит от Комплекта способностей: это могут быть доспехи, кибернетика или роботизированный костюм.

Очередь

Повысьте уровень *особой характеристики* на один или возьмите второй дайс такого же уровня. Исключите из броска самый крупный дайс. Добавьте три дайса к результату. Этим броском вы можете атаковать лишь одну цель.

- Обычно этот эффект сопутствует силам, предполагающим использование экипировки. В случае с героями, обладающими множеством Специализаций, дополнительный дайс обычно дублирует именно одну из этих характеристик.

- Эффект отражает проведение широкой атаки со множеством выстрелом либо запуск рикошетирующих снарядов, способных обходить углы, препятствия и так далее.

Конструирование

Добавьте d6 к броску и повысьте итоговый дайс на +1 при использовании *Комплекта способностей* для создания преимуществ.

- Обычно эффект входит в Комплект способностей, связанных с управлением веществами, способностью призывать материальные объекты в земную реальность и так далее. Эффект работает аналогично *Захвату*, который используется для создания помех.

Контратака

При успешном защитном броске против *стресса определённого типа* используйте итоговый дайс, чтобы нанести врагу стресс. Вы можете дополнить этот эффект вложением 1 СО для усиления итогового дайса на один шаг.

- Эффект используется в Комплектах способностей, позволяющих окружить себя определённой формой защитной энергии или трансформировать свою плоть. Также работает в случае с шипованными доспехами, кислотной кожей и другими видами дополнений, способных нанести физический стресс; то же касается психических уловок (ментальный стресс) и эмпатического поля (эмоциональный стресс).

Опасность

При атакующем действии добавьте d6 в запас дайсов и ослабьте самый крупный дайс на -1. Увеличьте *размер причинённого стресса* на +1.

- Эффект хорошо работает в комплектах наподобие *Клыков и когтей* или *Пояса силы*, а также в случае с персонажами, наделёнными нестабильными и опасными способностями.

Сосредоточение

Если вы добавили к броску суперсилу из своего *Комплекта способностей*, можете заменить два дайса аналогичного размера одним, увеличив его на +1.

- СЭФ прекрасно работает в случае с обладателями множества Специализаций, а также в случае с героями, Комплекты которых отражают годы обучения, тренировок или самодисциплинирования.

Исцеление

Если вы помогаете кому-либо избавиться от стресса, добавьте *особую характеристику* в запас дайсов. Пожертвуйте 1 СО для того, чтобы избавиться от *конкретного типа стресса* или избавить от него союзника. Также вы можете вложить 1 СО в ослабление собственной или чужой *травмы конкретного типа* на -1.

- В зависимости от типа стресса, характеристика может отражать как физическое лечение, так и мистические методы исцеления, эмпатическую терапию или восстановление ауры.

Иммунитет

Пожертвуйте 1 СО для того, чтобы проигнорировать стресс, травму или помехи, нанесённые *конкретным видом или видами атак*.

- Конкретные виды атак включают яды, инфекцию, физические удары, магические атаки, электричество, радиацию и многое другое.

Неуязвимость

Пожертвуйте 1 СО для того, чтобы проигнорировать получение *стресса* или *травмы* конкретного типа, если только они не были нанесены *особым видом атаки*.

- Этот эффект подобен Иммунитету, однако в данном случае СЭФ ограничен конкретным видом атаки.

Весь арсенал

Вы можете использовать две или даже большее количество способностей из *Комплекта* в рамках одной проверки, однако снижая дайс, полученный за дополнительную характеристику, на -1.

- Эффект обычно присутствует в тех Комплектах, которые снабжены множеством особых характеристик (и особенно – если герой обладает только одним Комплектом способностей).
- Понижайте уровень лишь того дайса, который вы добавили за счёт этого СЭФ. Остальные дайсы в запасе остаются на прежнем уровне.

Второй шанс

Если вы используете *конкретный Комплект способностей*, вы можете пожертвовать 1 СО и перекинуть неудачный бросок.

- Эффект хорошо работает в случае со способностями, отражающими удачу, везение или сделки с судьбой.

Второе дыхание

Прежде чем вы совершите действие, основанное на *конкретном Комплекте способностей*, вы можете передать *текущий уровень одного конкретного стресса* в запас рока. Это позволит вам усилить дайс, полученный за счёт *Комплекта способностей*, на +1.

- Этот эффект практически всегда присутствует в Комплектах, включающих Выносливость. Варианты этой способности, связанные с ментальным или эмоциональным стрессом, могут входить в Комплекты с другими подобными характеристиками.

Высвобождение

Повысьте на один шаг (или просто добавьте дайс того же размера) характеристику из *конкретного Комплекта способностей* на ближайшее действие. Если бросок проваливается, вы добавляете в запас рока дайс, равный нормальному уровню этой характеристики.

- Эффект хорошо работает в случае с характеристиками, находящимися на уровне d8 или d10.
- Использование этого СЭФ означает, что герой или злодей обычно поддерживает контроль над подобными силами и лишь иногда раскрывает их разрушительный потенциал до конца.

Гибкость

Разделите *особую характеристику* на 2d -1 уровня или 3d -2 уровня.

- Эффект обычно присутствует в Комплектах способностей, наделённых особыми характеристиками уровня d10 или d12. Также часто встречается у героев, которые обладают только одним Комплектом способностей.
- Если вы используете другие СЭФ, позволяющие усиливать или ослаблять дайсы, полученные от специальных эффектов, дайсы, полученные благодаря Гибкости, считаются двумя (или тремя) отдельными СЭФ.

Пределы

Каждый Комплект способностей располагает по меньшей мере одним Пределом. Некоторые наделены сразу несколькими. Пределы необходимы по двум причинам. Первая заключается в том, что слабости и недостатки героя лежат в самом сердце его образа, и большинство персонажей Вселенной Марвел интересны именно тем, что обладают своей Ахиллесовой пятой (даже если уязвимая точка сводится лишь к тому, что персонаж устаёт от своей суперсилы). Другая причина заключается в том, что Предел помогает игрокам быстрее накапливать Сюжетные очки и влиять на историю самыми интересными способами.

Тем не менее, Предел могут активировать не только игроки. Хранитель всегда может пожертвовать дайсом рока для активации того или иного Предела – в зависимости от конкретных обстоятельств. Это не приносит игрокам Сюжетных очков, а потому игрокам *всегда* предоставляется шанс первыми активировать свои Пределы. Если игроки решают не делать этого, то приоритет переходит к Хранителю. Пределы работают аналогично СЭФ с тем исключением, что эти эффекты обычно действуют против самих игроков. Задача Предела – затруднять жизнь герою. Иногда это означает полное отключение суперспособностей или даже всего Комплекта (см. стр. 89). Другие пределы создают ситуации, напоминающие нанесение стресса или борьбу с помехами. Также Пределы способны погружать героев в состояние, в котором они едва ли оказались бы по собственной воле. Обычно Комплекты способностей, наделённые последней разновидностью Пределов, обладают также альтернативным Пределом, что позволяет избежать ситуации с чрезвычайно редкой или затруднительной активацией первого Предела.

Я выступаю в роли Циклона, члена мутантского сообщества Люди-Икс. Все члены этого коллектива обладают Пределом “Мутант”: “Герой получает по 1 СО, когда становится целью Вех или оружия, направленных непосредственно на взаимодействие с мутантами”. Подобное будет случаться не слишком часто, однако если Циклопу приходится столкнуться с повышенным стрессом или другими препятствиями, вызванными использованием специализированного оружия или Вех, я получу Сюжетное очко. Кроме того, я располагаю Пределом “Рубиново-кварцевый фильтр”, который указывает на трудности, которые я испытываю в попытках не дать своей силе вырваться из-под контроля.

Примеры Пределов

Некоторые Пределы, такие как Мутант или Сознательная активация, получили особое распространение среди героев современного мира, в то время как некоторые встречаются только у обладателей специфических Комплектов. Ниже перечислены некоторые из стандартных Пределов, встречающихся в картах многих героев. Другие примеры можно найти в картах героев, опубликованных в книгах о соответствующих Событиях. Как и в случае с СЭФ, вы всегда можете переименовать Предел для того, чтобы он лучше подходил характеру вашего Комплекта.

Осознанная активация

Если герой поддаётся стрессу, теряет сознание или попросту засыпает, *Комплект способностей* отключается. Для того, чтобы восстановить его, герой должен либо избавиться от полученного стресса, либо просто прийти в сознание. Если герой страдает от *конкретного вида травмы*, *Комплект способностей* отключается до её исцеления.

- Этот Предел часто встречается у героев, которые в принципе не способны применять свои навыки и таланты, когда находятся без сознания, теряют самообладание или как-либо иначе дают выход стрессу. Обычно такой Предел используется только при получении определённого вида травмы – например, эмоциональной или физической.

Изнеможение

Отключите одну из *особых характеристик* и получите 1 СО. Для восстановления сил активируйте брешь Хранителя или восстановите их в Переходной сцене по обычным правилам.

- Этот Предел достаточно прямолинеен и используется в соответствии с описанием. Герой устаёт, после чего теряет способность использовать определённые силы. Обратите внимание, что речь идёт только об одной из характеристик героя, а не обо всём Комплекте.

- Альтернативным названием может служить Сенсорная перегрузка Сорвиголовы, Скачок напряжения Железного человека и Перенапряжение Мисс Марвел. Всё это хорошо отражает ситуацию, в которой герою нужно потратить определённое время на восстановление утраченной способности.

Экипировка

Отключите *Комплект способностей* и получите 1 СО. Восстановите способности, совершив успешное действие против запаса рока.

- Данный Предел отражает ненадёжность физического снаряжения или предметов, в случае похищения или повреждения которых герой утратит все силы, связанные с их использованием. Хорошими примерами могут служить щит Капитана Америки, полицейская дубинка Сорвиголовы и молот Тора.

- Для восстановления снаряжения герой должен совершить действие, которое может вернуть ему утраченные элементы экипировки. Возможно для этого ему придётся починить их, перенастроить или просто заполучить в свои руки. Хранитель делает ответный бросок, используя полный запас рока.

Крепнущий ужас

Когда вы используете силы из *определённого Комплекта способностей*, брешами считаются не только 1, но и 2. Тем не менее, лишь единицы запрещено добавлять к результату броска или выбирать в качестве итоговых дайсов.

- Этот Предел хорошо работает в случае с героями, обладающими либо мистическими, либо поистине колоссальными силами, фантастические эффекты которых нередко приводят к страданиям окружающих. Так, если Комплект способностей отражает сделку героя с демоном, использование опасного источника силы или другой жуткий способ увеличения своего могущества, этот Предел позволяет подчеркнуть цену, которую герой платит за обрётённую силу.

Мутант

Герой получает по 1 СО, когда становится целью Вех или оружия, направленных непосредственно на взаимодействие с мутантами.

- Данный Предел можно модифицировать для отражения других врождённых источников силы: например, аналогом этого ограничения может обладать робот, искусственное создание, обитатель иной реальности или пришелец. Что именно представляет собой оружие или Веха, зависит от конкретной ситуации, однако в большинстве случаев речь идёт об использовании технологий, созданных специально для борьбы с мутантами, как и о Вехах, призванных столкнуть с мутантами других персонажей. Иными словами, герой не будет получать СО каждый раз, когда его атакует Дозорный.

Взаимоисключающие элементы

Отключите *Комплект способностей А* для того, чтобы активировать *Комплект способностей Б*. Отключите *Комплект способностей Б* для того, чтобы активировать *Комплект способностей А*.

- Предел хорошо работает в случае с героями, которые основывают разные типы способностей на одном и том же источнике силы. Например, Эмма Фрост не способна использовать свои телепатические навыки, когда превращается в органический алмаз.

Неконтролируемое изменение

Замените текущую суперсилу из *Комплекта способностей* на помеху и получите 1 СО. Активируйте брешь Хранителя или устраните данную помеху для того, чтобы восстановить утраченную способность.

- Предел хорошо работает не только в случае со способностями, которые носят опасный или неудобный характер, но и в случае с силами, которые часто проявляют себя весьма нестабильно и вызывают неожиданные проблемы.

- Способности, превращённые в помехи, могут быть выбраны целью действия (как и любые другие помехи). Устранение помехи восстанавливает работу способности.

Комплекты способностей и персонажи Хранителя

Герои – отнюдь не единственные персонажи, способные пользоваться непостижимыми суперсилами; в сущности, суперзлодеи давно уже стали одной из ключевых угроз, довлеющей над Нью-Йорком, Землёй или вселенной в целом. Персонажи Хранителя могут обладать собственными Комплектами способностей или отдельными суперсилами, лишёнными специальных эффектов. Последнее обычно встречается только в случае со второстепенными персонажами наподобие охранников, бандитов, пришельцев и роботов. Тем не менее, большинство злодеев располагают полноценными Комплектами способностей, которые обеспечивают их средствами, с помощью которых они обрушивают свой гнев на окружающий мир.

Как Хранитель вы не должны тратить (и зарабатывать) Сюжетные очки для активации сил своих персонажей, поскольку СЭФ и Пределы злодеев работают несколько иначе, чем в случае с протагонистами. Всё, что требует от игроков траты СО, в случае с неигровыми персонажами предполагает пожертвования дайса (вне зависимости от его размера). Подобным же образом, любые Пределы, наделяющие игрока возможностью заработать СО, добавляют в ваш запас рока d6 или же усиливают один из уже существующих дайсов на одну ступень (подобно тому, как это происходит с использованием Отличий на уровне d4).

Любые СЭФ и Пределы, взаимодействующие с запасом рока, действуют по стандартным правилам – запас рока представляет собой общую сложность ситуации, а потому злодей, силы которого также затрудняют жизнь окружающим, в определённом смысле не отличается от героев, которые борются с более абстрактным запасом рока.

Я выступаю в роли Хранителя. Я сталкиваю героев с обезумевшим Росомахой из альтернативного будущего. Хотя я решил использовать карту Росомахи практически без изменений, некоторые из его СЭФ и Пределов будут работать иначе. Так, исцеляющий фактор позволяет ему снижать физический стресс и физические травмы на -1 за 1 СО, однако будучи неигровым персонажем, он требует просто расхода любого дайса из запаса рока. Кроме того, эффект “Берсерк” позволяет ему временно одалживать дайс рока и использовать его в своих действиях, повышая его на +1 за каждый бросок. Этот эффект я оставляю без изменений, что делает Росомаху в моём исполнении на удивление трудным противником.

Пределы злодеев служат отличным способом стимулировать игроков к совместной работе и изобретательному решению проблем, вызванных их оппонентами. Подобно тому, как Хранитель способен пожертвовать дайсом рока для того, чтобы активировать Предел героя после того, как игрок упускает возможность сделать это самостоятельно, *игроки могут тратить СО для того, чтобы активировать Пределы злодеев*. Само собой, прежде чем это случится, Хранитель получает возможность активировать Предел самостоятельно, добавив при этом d6 в запас рока или усилив один из существующих дайсов на +1. Как и в случае с Пределами протагонистов, для активации Предела злодей должен выполнить определённое условие. Если эти условия не удаётся удовлетворить, злодей не может активировать данный Предел.

Росомаха обладает Пределом “Тяжёлый металл”, который превращает его Комплект “Программа “Оружие Икс” в помеху до тех пор, пока он не активирует брешь Хранителя для его восстановления. Если игроки вложат СО в активацию этого Предела при столкновении с безумным Росомахой из мрачного будущего, злодей начнёт замедляться (поскольку Адамантиевые когти d10 станут для него помехой) или приобретёт уязвимость к электромагнитным силам. Само собой, я мог бы и сам активировать этот Предел, добавив соответствующий дайс в запас рока. Но как бы то ни было, для использования этой помехи герои должны загнать Росомаху в воду или обрушить на него мощное электромагнитное излучение.

Некоторые СЭФ и Пределы требуют “активировать брешь Хранителя для восстановления сил”. Когда такое условия появляется перед неигровым персонажем, Хранитель должен

наградить Сюжетным очком игрока, который выбрасывает такую брешь. Если это произойдёт, вы как Хранитель *не* добавляете новых дайсов в запас рока, вместо этого просто восстанавливая особую характеристику или Комплект способностей своего злодея.

Памятка по использованию суперсил неигровых персонажей

Вот краткий список того, что вам следует держать в памяти, применяя способности от лица злодеев.

- Если активация способности требует вложения СО, вы тратите любой дайс из запаса рока.
- Если эффект наделяет игрока СО, вы как Хранитель получаете дайс d6 или усиливаете уже существующий дайс на одну ступень.
- Игроки могут активировать Пределы злодеев ценой расхода 1 СО.
- Хранитель может активировать Предел своего злодея и получить дайс d6 или усилить уже существующий дайс на одну ступень.
- Если восстановление отключенной способности требует активации бреши, вы должны наградить Сюжетным очком игрока, предоставившего вам эту брешь. В таком случае вы не получаете дайса d6.

Создание новых способностей

Любые характеристики, даже входящие в один Комплект способностей, носят достаточно гибкий характер именно потому, что у игроков должна оставаться возможность самостоятельно дополнять их индивидуальными качествами, придавая им форму по-настоящему новых талантов, высокотехнологических гаджетов или фантастических качеств. Возможно, вы уже обратили внимание, что в некоторых случаях традиционные суперсилы из комиксов были представлены в виде одной-единственной характеристики, в то время как в других они образовывали полноценный Комплект способностей.

Характеристика, СЭФ, Предел или целый Комплект?

Для того, чтобы создать новую характеристику, СЭФ, Предел или целый Комплект способностей, вам необходимо определить, нужно ли создавать новую способность или же в действительности будет достаточно собрать вместе несколько отдельных характеристик. Задайте себе следующие вопросы:

- Вписывается ли задуманная вами сила в рамки одной проверки? Сможете ли вы включать весь спектр возможностей, предоставляемых этой способностью, в один бросок? Можете ли вы измерить эту способность по шкале от d6 до d12? Сильно ли отличается эта сила от того, что уже было представлено ранее в этом разделе? Ответы на эти вопросы покажут, насколько вам необходимо придумывать по-настоящему новую характеристику.

- Обладает ли ваша сила несколькими аспектами, многие из которых уже были описаны в секции, посвящённой тем или иным характеристикам, СЭФ или Пределам? Не утратит ли ваш герой все свои силы разом, если ситуация сложится против него? Существуют ли другие персонажи, обладающие похожим набором способностей? Ответы на эти вопросы помогут понять, имеет ли смысл создавать новый Комплект способностей.

- Способна ли эта сила улучшать, увеличивать или иным образом влиять на другие игровые характеристики? Позволяет ли она оцифровать уникальную способность или излюбленный трюк героя, помогающий ему сделать что-то необычайное? Возможно, эта способность позволяет игроку перекинуть неудачный бросок или воздействовать на большее количество целей? В случае утвердительных ответов на эти вопросы подумайте над созданием СЭФ вместо отдельной характеристики.

- Должна ли эта способность препятствовать герою или ограничивать его могущество? Представляет ли она собой побочный эффект или недостаток, ослабляющий эффективность Комплекта способностей? В зависимости от ответов на эти вопросы, вы можете понять, идёт ли речь о простой описательной части Комплекта (особенно если задуманные вами образы несущественно влияют на игровой процесс) или о полноценном Пределе (особенно если ваша задумка должна заставлять героя делать сложный выбор в процессе игры).

Серийные номера

Когда речь идет о создании новых способностей, будь это полноценные Комплекты способностей или отдельные характеристики, вам следует ознакомиться с существующими картами героев или злодеев для того, чтобы постараться найти похожие образы, поскольку простое изменение духа способности и её описания может сделать вашу работу намного проще. При желании вы можете полностью заменить описание определённой характеристики – переписав её “серийный номер”, – и получить новую способность, основанную на прежнем функционале.

Многие персонажи располагают похожими суперспособностями, и нередко потому, что они связаны друг с другом либо имеют общее происхождение или источник сил. В таких случаях игроку может быть особенно легко взять техническое описание суперсилы из карты одного персонажа и перенести её в карту своего. Вы можете корректировать показатели характеристик других героев, добавлять или устранять неподходящие СЭФ – и этого действительно может оказаться достаточно для создания новой характеристики.

Не забывайте, что эта игра намеренно избегает сложных игромеханических деталей и правил. И это сделано преднамеренно: мы хотим, чтобы вы заполняли промежутки между характеристиками и дайсами собственным видением героя и стимулировали своё

воображение. Это касается как отдельных характеристик, так и более общих Комплектов способностей. Если вы придумали суперсилу и определили, как она работает, если вы знаете правила по совершению трюков, созданию преимуществ и помех, помните, как причинять стресс, и все игроки собрались за столом – считайте, что вы выполнили все условия для игры. Детали появятся сами собой уже по мере развития действия – если нет, то считайте, что они просто значили не так много, как вам казалось.

Специализации

Иногда таланты и навыки персонажа формируют его образ даже в большей степени, чем отдельные суперсилы. Понятие Специализаций охватывает широкий набор навыков, часто используемых супергероями в комиксах. Они представляют собой степень подготовки, которая превышает стандартные показатели, которые можно было бы ожидать от обычных людей. Любая Специализация располагает либо экспертным, либо мастерским уровнем.

- **Экспертом** называется супергерой, который на голову превзошёл своих коллег в этой же сфере деятельности, а потому обладает обширным практическим и теоретическим опытом наряду с отточенными навыками по решению проблем в этой области. Если вы стали Экспертом в определённой сфере, вы знаете, как наилучшим образом использовать собственные способности, располагаете связями в своей профессиональной сфере и можете узнавать в незнакомых людях других специалистов, работающих в этой же области. Вы всегда можете делать броски на решение ситуаций, требующих знаний именно в той сфере, в которой вы достигли экспертного уровня. Вы можете либо добавить к броску d8, либо разделить свою Специализацию на 2d6.

- **Мастером** называется специалист мирового уровня. Если вы достигли подобного звания, это означает, что ваш опыт и знания выходят даже за рамки того, чем располагают Эксперты, а потому, безусловно, включают в себя глубокое понимание как самой сферы деятельности, так и типа людей, которые занимаются разрешения проблем в рамках этого спектра проблем. Если вы собираетесь использовать свои неподражаемые таланты для совершения действия, соответствующего мастерской Специализации, вы можете либо добавить к броску d10, либо 2d8, либо 3d6.

Каждый раз, когда вы работаете в сфере своей Специализации, вам нужно решить, используете ли вы дайсы, приписанный непосредственно к Специализации, или сразу два-три меньших дайса. Использование меньшего количества дайсов большего размера означает, что вы получаете возможность достичь большего эффекта, однако набрать хороший результат и предоставить вам больше дайсов для включения в сумму вам будет труднее, особенно если вы рассчитываете вложить СО в добавление нескольких дайсов к окончательному результату. С другой стороны, не забывайте, что добавление дополнительных дайсов также увеличивает шанс выпадения единиц, хотя это можно рассматривать даже как преимущество, если вы исчерпали запас Сюжетных очков.

Трюки и ресурсы

Вы можете использовать СО для создания трюков, основанных на вашей Специализации (информация по проведению таких трюков представлена на стр. 20). Трюками называются одноразовые бонусы, полученные благодаря специальной подготовке и богатому практическому опыту. Если вы обладаете званием Эксперта или Мастера в той сфере, в которой создаёте трюк, ваш запас дайсов увеличивается на d8.

Кроме того, во время Переходной сцены вы можете потратить СО для создания какого-нибудь выгодного преимущества или налаживания тесных связей с неигровым персонажем – возможно, благодаря выявлению грязных секретов об их прошлом или наблюдению за их боевым стилем. В этом случае вы жертвуете Сюжетным очком ради создания ресурса. Ресурсы функционируют аналогично преимуществам, которые вы создаёте за счёт использования итоговых дайсов. В случае с Экспертами ресурс предоставляет бонус d6. Мастера получают бонус d8. В обоих случаях ресурсы сохраняются до начала следующей Переходной сцены. Кроме того, вы можете создавать ресурсы прямо в Фазе действий, если активируете брешь Хранителя, однако в последнем случае вы всё равно используете его только до начала ближайшей Переходной сцены.

Я играю за Призрачную кошку, которая считается Техническим экспертом. Если я хочу совершить хитрый трюк при помощи своих навыков взлома, я могу потратить СО и добавить d8 к своим броскам, заявив, что использую тайные серверы для того, чтобы скрыть собственные следы по взлому системы безопасности фирмы. Кроме того,

допустим, что ранее в Переходной сцене я заявил о том, что располагаю связями в хакерских кругах. В этом случае я должен был потратить СО и добавить к соответствующим броскам d6. Создав ресурс, я называю его **Хакерская поддержка**. Я могу использовать его бесчисленное количество раз до начала следующей Переходной сцены. Тем не менее, если я забыл создать этот ресурс в Переходной сцене, однако Хранитель выбрасывает 1 в своей проверке, я могу вложить СО и активировать эту брешь, создав ресурс прямо во время Сцены.

Аналогичным образом, если вы собираетесь создать какой-либо гаджет, инструмент, элемент снаряжения или другой предмет, связанный с вашей Специализацией, вы можете вложить СО для того, чтобы воспользоваться им в качестве трюка или ресурса (само собой, если это допускает логика ситуации). В этом случае важно знать, как долго вы хотите использовать этот гаджет (например, в качестве одноразового трюка или до начала следующей Переходной сцены, если это ресурс). По очевидным причинам, есть некоторые ограничения на использование таких гаджетов, однако можно предположить, что обладатели мастерской Специализации по определению обладают значительным количеством незаявленных ресурсов. В меньшей степени это касается Экспертов, которые, тем не менее, также обладают куда большим числом ресурсов, чем обычные люди.

Я играю за Призрачную кошку и считаю вполне разумным заявить, что я всегда держу при себе оборудование для компьютерного взлома, все новейшие программы и дорогостоящие кабели. Всё это я приписываю себе благодаря званию Технического эксперта. Всё это снаряжение будет предоставлять мне d6 (если я хочу использовать их снова и снова в качестве ресурса) или d8 (если я просто хочу использовать для однократного действия в качестве трюка).

Если бы я играл за Зверя, считающегося Техническим мастером, я мог бы заявить, что взламываю вражескую систему безопасности при помощи программ, шагнувших на десятилетия вперёд относительно большинства современных гаджетов. В этом случае я мог бы использовать их как ресурс или трюк d8.

Перечень Специализаций

Мало кто из героев располагает всеми этими Специализациями хотя бы на экспертном уровне. В сущности, большинство обычных людей обладают только одной из них. Герои и злодеи достигли своего статуса именно потому, что располагают способностями или программами обучения, которые недоступны обычным людям. А потому героям и их врагам нередко приписывается сразу множество экспертных Специализаций и даже несколько Специализаций, достигших уровня Мастера. Важно отметить, что вы не обязаны иметь Специализацию даже на экспертном уровне, чтобы обладать ценными знаниями в этой сфере. Так, даже если вы не считаетесь Техническим экспертом, вы можете изменить настройки смартфона, использовать GPS и починить новейший кофейный аппарат.

Описание каждой из Специализаций включает базовую информацию о том, что вообще можно сделать, обладая познаниями в этой сфере, а также какие трюки вы можете основать на этой Специализации и какими ресурсами обзавестись. Также каждая секция выявляет различия между экспертным и мастерским уровнем той или иной способности.

Акробатика

Вы долго учились прыгать, переворачиваться, изгибаться и уклоняться в сторону с траектории опасных снарядов. Вы обладаете хорошо развитым чувством равновесия и уже давно не боитесь высоты.

- Эксперт Акробатики обладает навыками, сопоставимыми с талантом признанных гимнастов, работников цирка или танцоров.

- Мастер Акробатики достиг звания мирового класса и способен потягаться с Олимпийскими гимнастами и исполнителями головокружительных трюков.

- Акробатические трюки строятся на молниеносных прыжках, сальто, пробежках по балкам или канатам или вращении своего тела в ограниченное пространство.

- Акробатические ресурсы выражаются в контактах в цирковой сфере, гимнастике или танцах, в знании фитнеса и множества элементов танца, в верёвочной экипировке и большом количестве удобных мест для занятий или соревнований.

Бизнес

Вы обладаете деловой хваткой и знаете, как пробить себе путь в мире экономики, финансов, малого бизнеса, корпоративного предпринимательства и продаж. Вы можете назвать по памяти многие элементы статистики или даже математические таблицы, прогнозы и фьючерсы.

- Эксперт по бизнесу обладает навыками, сопоставимыми с достижениями выпускников бизнес-колледжа или людей, проводивших немало лет, продавая, покупая и заключая сделки с другими предпринимателями.

- Мастер бизнеса обладает богатым опытом изучения и использования мира финансов в своих интересах. Возможно, он располагает степенью доктора наук и считается одним из самых успешных бизнес-лидеров мира.

- Трюки в сфере бизнеса выражаются в способности интуитивно проанализировать сделку, составить перечень важных фигур, подсчитать выгоду, предсказать тенденции развития фондового рынка и уйти от неудобного вопроса, используя профессиональный жаргон.

- Ресурсы в сфере бизнеса выражаются в контактах в мире высоких финансов или корпоративной культуры, в использовании штаба отраслевых аналитиков, ведении архива продаж, применении финансового программного обеспечения, наличии инсайдеров на Уолл-Стрит и друзей в сфере малого бизнеса.

Боевые искусства

Вы хороши в бою, поскольку долго тренировались наносить самые эффективные удары или, возможно, обороняться от всевозможных атак. Ваш опыт может выражаться в использовании любых видов физического вооружения. Вы можете хорошо разбираться в искусстве рукопашного боя, владеть мечом или вести эффективную перестрелку при помощи современного вооружения.

- Эксперт боевых искусств владеет по меньшей мере одним боевым стилем или набором приёмов, а скорее всего, хорошо разбирается и в других, включая те, которые требуют применения оружия.

- Мастер боевых искусств знает большинство, если не все боевые стили и разбирается практически во всех видах оружия. В целом он считается одним из величайших бойцов этого мира.

- Боевые трюки включают в себя манёвры, парирование, тактические решения и способность перезарядить оружие одной рукой или в считанные секунды.

- Боевые ресурсы включают в себя контакты в военных организациях и кругах, секреты Кунг-Фу, знание военной истории, использование особых пистолетов, ножей, мечей или патронов, а также некоторое представление о боевых стилях таких людей, как Шан-Цзи, Капитан Америка и Железный Кулак.

Космос

Вы обладаете теоретическими познаниями или даже практическим опытом взаимодействия с другими мирами и представителями инопланетных цивилизаций. Вы приблизительно понимаете, ради чего существуют другие культуры и каким масштабом обладает Вселенная Марвел.

- Космический эксперт может составить список всех известных инопланетных рас, которые побывали на Земле, а также проанализировать космическое явление на уровне выпускника астрофизического института.

- Космический мастер знает больше о других планетных системах, галактиках или даже альтернативных реальностях, чем большинство профессоров астрофизики. Кроме того, вероятно, он бывал в космосе, в Негативной зоне или за пределами временного барьера чаще, чем сам может вспомнить.

- Космические трюки почти всегда строятся на практических знаниях о других планетах, инопланетных предпочтениях в пище, космических аппаратах или инструментах для перемещения между реальностями.

- Космические ресурсы включают в себя обладание связями с космонавтами или представителями инопланетных видов на Земле, владении инопланетной технологией, государственными документами об инопланетных гостях или завоевателях, а, возможно, даже поддержании функционирующего корабля, ракеты или телепорта.

Скрытность

Вы работаете шпионом или частным сыщиком либо прошли соответствующее обучение и приобрели все необходимые навыки для того, чтобы прорваться в круги противника, расследовать сложные преступления или даже свергать правителей других организаций или группировок. Возможно, вы работали на крупнейшие организации мира наподобие Ц.И.Т. Гидры, Тайной империи или любого другого агентства. Наконец, вы можете быть представителем родного правительства или прирождённым детективом.

- Эксперт по скрытности прошёл подготовку в секретных службах, работает тайным агентом или детективом, знаком с приёмами промышленного шпионажа, техниками физической маскировки и инфильтрации в ряды противника.

- Мастером скрытности становится высококвалифицированный специалист с многолетним опытом работы в секретных агентствах или под глубоким прикрытием в стане врага, даже если ни одно агентство на Земле не готово признаться, что пользуется его услугами.

- Трюки, основанные на Скрытности, включают знание методов шпионажа, одноразовые приборы, поддельные удостоверения или представление о расположении тайников.

- Ресурсы, связанные со Скрытностью, разнятся в диапазоне от контактов с другими шпионами до безымянных источников информации, от секретных государственных документов до надёжных шпионских гаджетов, от конспиративных квартир до союзников на высоких постах.

Криминал

Вы хорошо знакомы с образом мыслей преступников, либо потому, что сами находитесь по ту сторону закона, либо потому, что занимаетесь профессиональной охотой на представителей криминального мира. У вас есть хорошее представление о том, как мошенники планируют свои операции, и вы знаете как уязвимые места в законодательстве своей страны, так и приёмы по их использованию в своих целях.

- Криминальный эксперт обладает опытом работы с судебной системой и знает, как преступники организуют различные незаконные операции. Такой Эксперт может спланировать преступление, разрушить преступный план, защитить невиновного или возбудить уголовное дело, а также узнать в человеке преступника, просто скользнув по нему глазами.

- Криминальный мастер считается гением в своих кругах, на какой бы какой стороне закона он ни находился. Он может спланировать или застопорить операцию на глобальном уровне, защитить невиновного или инициировать судебное преследование в большинстве случаев, связанных с похищениями, терроризмом или шпионажем, а также способен чувствовать, как изменяются методы действия и поведения преступников в современном мире.

- Криминальные трюки выражаются в классических аферах, знании полицейских методов, ловкости рук, взломе замков и владении тюремным жаргоном.

- Криминальные ресурсы включают знание стукачей, бывших осужденных, информаторов в полиции или преступных организациях, обладании отмычками и папками с уголовным делом противника.

Медицина

Вы обладаете медицинской подготовкой. Возможно, вы работали фельдшером скорой помощи, медбратом, фармацевтом или эндокринологом. Возможно, вы закончили медицинский институт, а возможно, полагаетесь только на личную практику. В сущности, вы могли

изучать древние или шаманские формы медицины. Как бы то ни было, вы способны спасти жизнь даже серьёзно раненого человека.

- Медицинский эксперт обладает талантами, сопоставимыми с навыками выпускника медучилища, и располагает знаниями по всему спектру медицинской деятельности, от диагноза и назначения лекарств до проведения хирургических операций. Обычно Эксперт лучше всего работает только в одной или двух медицинских сферах.

- Медицинский мастер работает хирургом мирового класса, специалистом или исследователем, обладает множеством публикаций в ведущих журналах, а возможно, уже совершил открытие в определённой медицинской области.

- Медицинские трюки включают в себя знание особых методик, процедур, техник оказания первой помощи и сочетаемости различных препаратов.

- Медицинские ресурсы включают обладание ведущими медицинскими журналами, специализированным оборудованием, контактами с медицинским сообществом или загадочными средствами для лечения из Тибета или Ваканды.

Запугивание

Вы знаете, что пугает людей. Вы знакомы с методами принуждения окружающих к выполнению ваших требований посредством применения грубой силы, словесных угроз, устрашающих взглядов и других методов запугивания. Кроме того, вам легче защищаться от применения аналогичных приёмов на вас самих. В сущности, именно запугивание служит основным методом социального взаимодействия Росомахи с окружающими людьми. Запугивание следует отличать от Психологии, которая действует на более глубоком уровне и лучше подходит для устранения стресса, а не его нанесения.

- Эксперт по запугиванию обладает методами устрашения, сопоставимыми с навыками военного сержанта или полицейского дознавателя.

- Мастер запугивания либо провёл всю жизнь в обществе, в котором ему приходилось прокладывать себе дорогу мускулами и угрозами, либо обладает устрашающей внешностью, которая заставляет даже мировых лидеров потерять самообладание.

- Трюки, основанные на Запугивании, включают составление завуалированных угроз, использование проверенных навыков устрашения или импровизированное давление на болевые точки противника.

- Ресурсы, основанные на Запугивании, включают соответствующие инструменты, обладание контактами в хоррорной киноиндустрии, участие в жутких экспериментах или влияние на устрашающую банду грабителей.

Мистика

Вы видели тени этого мира, видели то, что скрывается за вуалью материального. Или вы можете просто обладать опытом работы в обширной библиотеке оккультных знаний. Возможно, вы сознательно путешествовали по самым странным местам планеты. Обратите внимание, что, хотя вы можете создавать интересные оккультные трюки при помощи этой характеристики, настоящее управление магической энергией и воззвания к обитателям других миров требуют обладания соответствующими суперсилами.

- Эксперт по мистике хорошо разбирается в фольклоре, магии и мифологии, мистических способах взаимодействия с иными мирами и существами, которые там обитают. Возможно, герой знает несколько заклинаний или ритуалов, позволяющих связываться с добрыми сущностями, и хорошо понимает, почему ему не следует обращаться к более опасным обитателям нематериального мира.

- Мастер мистики располагает обширными познаниями в сфере оккультных искусств. Возможно, он долгие годы обучался у магов или работал с ними рука об руку. Он провёл десятки ритуалов, и он хорошо помнит все обереги против зла. В одной из множества неизученных сфер оккультизма он может даже считаться величайшим из чародеев.

- Мистические трюки включают в себя чтение мантр, сосредоточение, знание целебных заговоров, жесты против тёмных сил, заученные цитаты из оккультных текстов.

- Мистические ресурсы включают редкие издания мистических знаний, магические инструменты по вызову иных существ или гаданию, владение связями со специалистами и помощниками в других мистических областях.

Психология

Вы обладаете редким даром понимания других людей. Вы работаете консультантом, психотерапевтом, научным сотрудником или доверенным лицом важной персоны. Вы можете даже быть стендап-комиком или актёром. Данная Специализация считается противоположностью Запугивания, которое опирается на страх и негативное воздействие на окружающих.

- Эксперт по психологии обладает навыками в областях работы с людьми, коммуникаций и социологии. Он может быть опытным переговорщиком, интервьюером или оратором.
- Мастер психологии понимает человеческий разум и эмоции лучше, чем большинство представителей человеческого сообщества. Он способен оценить и исправить многие психологические или поведенческие проблемы... или сделать их ещё хуже.
- Психологические трюки включают в себя гипнотическое воздействие, способность быть хорошим собеседником, использование успокаивающих слов или знание вдохновляющих цитат.
- Психологические ресурсы включают в себя терапевтические методы лечения, знакомство с профессиональными консультантами, видеозаписи терапевтических сессий, знание психологического профиля собеседника или обладание специализированным оборудованием.

Наука

Вы знаете, как устроен мир и как научные законы влияют на жизненные проблемы людей. Вы изучали биологию, физику, химию или любую другую естественную науку. Тем не менее, астрофизики и исследователи небесных тел обладают Специализацией в сфере Космоса, в то время как знатоки алхимии и оккультных наук используют показатели Мистики.

- Научный эксперт обладает навыками аспиранта, посвятившего немало времени научным исследованиям. Большинство учёных обладают серьёзными познаниями в одной конкретной научной области.
- Мастер науки добился известности в мировом научном сообществе и обладает богатым опытом работы в передовых областях научных исследований. Скорее всего, он считается мировым экспертом в определённой области исследований.
- Научные трюки включают в себя интуитивное понимание аномалий, тщательное планирование, использование самодельного оборудования и проведение экспериментов импровизированными методами.
- Научные ресурсы включают в себя знание экспертов в научном сообществе, ведение научно-исследовательских заметок, использование экспериментального оборудования и лабораторных помещений.

Техника

Вы можете использовать, ремонтировать и изобретать электронные, цифровые или механические приборы. Вы работаете инженером, механиком, бета-тестером или хакером. Техника охватывает широкий спектр оборудования, от персональных компьютеров до космических спутников. Скорее всего, вы располагаете определённой территорией для проведения экспериментов, хотя если что-то ломается вне ваших личных владений, скорее всего, вы сможете это исправить.

- Технический эксперт может использовать, собирать и ремонтировать технику благодаря использованию доступных деталей и инструментов; он обладает навыками выпускника инженерного или технического училища либо работает разработчиком новых технических систем.
- Технический мастер считается разработчиком передовых технологий и обладает неоспоримым талантом к изобретению механизмов.
- Технические трюки включают в себя сбор механизмов из импровизированных материалов, починку нового оборудования при использовании старых частей, ремонт и перенастройку электронных систем.

- Технические ресурсы включают в себя использование новейших технологий, программного обеспечения и теоретических знаний, а также знакомство с техническими экспертами во множестве самых разных сообществ.

Вождение

Вы не просто знаете, как управлять автомобилем – вы родились за рулём. Вы можете быть пилотом воздушного судна, опытным водителем автомобиля или талантливым машинистом. В сущности, Вождение может быть для вас просто хобби, однако то, что вы делаете за рулём, выглядит просто превосходно.

- Эксперт по вождению – это профессионально подготовленный оператор более чем одного типа транспортных средств. Вы способны совершать манёвры и следить за дорогой даже в чрезвычайно опасных условиях и под воздействием стресса.

- Мастер вождения считается одним из лучших водителей в мире. Мастер способен сесть на руль даже самого необычного вида транспорта и совершить на нём не один успешный манёвр даже в критических условиях.

- Трюки, основанные на вождении, включают в себя проведение манёвров всех видов, от полицейского разворота до воздушной бочки.

- Ресурсы, связанные с Вождением, включают в себя знание людей, способных помочь в приобретении лучшего автомобиля, или тех, кто может построить несуществующее транспортное средство по заказу, а также владение схемой своей машины.

Специализации и персонажи Хранителя

Поскольку Специализации не требуют обладания сверхчеловеческими возможностями, персонажи Хранителя куда чаще владеют именно ими, чем полноценными суперсилами. Большинство неигровых персонажей имеют по крайней мере одну Специализацию; в сущности, некоторые из них входят в игру именно как представители определённой Специализации, в силу чего подобные персонажи иногда называются *специалистами*.

Хранителю следует понимать различие между *ключевыми* и *второстепенными* персонажами. Хотя каждый персонаж Хранителя может обладать своими Отличиями, Комплектами способностей и другими характеристиками, между ними существует определённая разница. Подробнее об этом рассказано в графе “Создание неигровых персонажей” на стр. 114.

Вы можете создавать *специалистов* на лету, выбирая одну из Специализаций, назначая её экспертный или мастерский уровень, а затем распределяя значения Кооперации (на пониженных уровнях d4, d6 и d8). Вы можете даже сузить рамки Специализации для того, чтобы персонажа можно было описать как представителя конкретной профессии. Кроме того, если вам кажется, что такой персонаж ещё не достоин считаться Экспертом, вы можете приписать ему третий уровень Специализации: Новичок. Уровень такой специализации равен d6 и не может быть разделён на большее число меньших по размеру дайсов.

Я выступаю в роли Хранителя и описываю Сцену, в которой Призрачная кошка натывает на службу безопасности Клуба адского пламени. Для того чтобы не описывать каждого члена команды по отдельности, я могу просто объявить, что перед мутантом появляются Эксперты боевых искусств d8 (Соло d4, Друг d8, Команда d6) с Пистолетом d6 и Кевларовой бронёй d6. Это всё, что мне нужно для составления запаса дайсов. С той же лёгкостью я мог бы создать Экспертов по безопасности d8 или Экспертов-охранника d8 либо – если бы я хотел сделать ситуацию немного проще – одного Новичка боевых искусств d6.

Вы можете проводить трюки и активировать ресурсы от лица своих персонажей, однако каждое подобное действие стоит вам одного дайса рока (вместо СО). Подробнее о вложении дайсов из запаса рока рассказывалось на стр. 14. Новички не способны создавать трюки и использовать ресурсы.

Если игроки вводят в игру новых персонажей, играющих роль ресурсов, то после того как действие ресурса истекает, у вас как Хранителя появляется возможность сделать этих

персонажей специалистами, связанными с той Специализацией, в рамках которой они были созданы. Если вы это делаете, то уровень ресурса становится уровнем самого персонажа.

Я выступаю в качестве Хранителя, и Призрачная кошка тратит СО для создания ценного технического ресурса во время Переходной сцены. Этот ресурс она описывает как Ронни, своего друга. Ронни наделяет её дайсом db, который добавляется к соответствующим броскам. К началу следующей Переходной сцены я могу сделать Ронни специалистом, и в этом случае он станет Техническим новичком db, поскольку именно таким был уровень ресурса в момент его создания.

Вехи

Герои не могут существовать в вакууме абстрактной истории. Они привязаны к Событиям, которые разворачиваются вокруг них, а другие герои, злодеи и второстепенные персонажи играют в их жизни важную роль. С игромеханической точки зрения элементы истории, опирающиеся на взаимодействие протагонистов с другими героями, называются Вехами. Каждая Веха представляет собой существенный момент выбора, который герой делает между различными вариантами развития отношений.

В начале События ваш герой располагает одной или двумя Вехами. Вы можете использовать одну из них или обе, а можете попросить Хранителя озвучить Вехи, привязанные к текущему Событию. В конце концов, куда веселее участвовать в достижении Вех, которые позволяют внести свой вклад в развитие всей истории. Если ваш герой обладает лишь одной Вехой, вы можете добавить вторую во время любой Переходной сцены. После того как у вас появится вторая Веха, вам придётся завершить хотя бы одну из них, прежде чем вам представится шанс добавить в карту героя ещё одну.

Я играю за Зверя, и в моей карте героя приведены сразу две Вехи: Мутанты без границ и Профессиональная этика. Хотя обе Вехи звучат интересно, я буду придерживаться только одной из них. Сейчас мне больше нравится Веха “Мутанты без Границ”, поскольку она завязана на помощи другим мутантам, и это кажется мне интересным направлением для всей истории. Если позже окажется, что текущее Событие предлагает мне Вехи, совместимые с той, которую я уже выбрал, я смогу добавить в карту героя ещё одну Веху.

Этапы соответствуют стандартному формату:

Название Вехи

Краткое описание Вехи

1 ХР, когда...

3 ХР, когда...

10 ХР, когда...

Вот одна из Вех Зверя:

Мутанты без границ

Основанная Уорреном Уортингтоном III, эта международная организация занимается оказанием чрезвычайной помощи мутантам, которые не способны получить помощь откуда-либо ещё. Сможет ли она вдохновлять Зверя на новые достижения?

1 ХР, когда вы используете талант Медицинского эксперта, чтобы помочь мутанту избавиться от стресса.

3 ХР, когда вы предпочитают не вступать в противостояние, чтобы спасти или защитить мутантов, не обладающих боевыми способностями.

10 ХР, когда вы жертвуете своей репутацией или статусом для того, чтобы спасти мутанта, или отказываетесь приносить подобную жертву, позволяя тем самым мутанту погибнуть.

Вехи в игре

В отличие от таких характеристик, как Кооперация, Отличия, Специализации или суперспособности, Вехи могут показаться не столь понятными в отношении их использования в игре. Например, вы не добавляете Вехи к запасу дайсов и не используете какие-либо особые правила по их активации. Вместо этого вы должны использовать Вехи в качестве общего ориентира, показывающего, как вам следует отыгрывать роль этого героя. Вехи наделяют протагониста чем-то таким, к чему он мог бы стремиться. Даже относительно новые или неопытные герои должны быть вовлечены в историю, а потому им также придётся принимать важные решения по мере развития сюжета. Вехи специально созданы так, чтобы вы получали игромеханическую выгоду за принятие интересных решений, соответствующих личности, образу и биографии вашего альтер-эго.

Неигровые персонажи лишены Вех, а потому вы как Хранитель не должны наделять их особыми выгодами за счёт принятия трудных решений. Вместо этого вы можете помочь игрокам отыграть Сцену так, чтобы на её протяжении у игроков появлялась возможность выполнить требования своих Вех. Держите при себе список Вех, доступных героям, и используйте их в качестве общего руководства при создании различных эпизодов и проведении Переходных сцен. Всё это поможет вам прижать изящества форме игры и глубину – её содержанию.

Событийные вехи

Каждое Событие располагает по крайней мере двумя Вехами, доступными всем героям. В некоторых случаях События оказываются наделены целыми звеньями Вех, переходящими из одной истории в другую. После того как игроки пройдут одну Событийную веку, они смогут выбрать новую, привязанную уже к новой истории. Разумеется, ничто не мешает героям участвовать в Событии даже в том случае, если они занимаются только личными Вехами, однако использование особых Вех конкретного События наделяет их дополнительной возможностью заработать XP и стать частью общей истории. В дополнение к стандартному списку наград XP 1, 3 XP и XP 10, Событийные вехи могут наделять персонажей особыми ресурсами или преимуществами, завладеть которыми может только герой, прошедший определённую Веху.

Вы как Хранитель должны дать игрокам понять, на какие преимущества они могут рассчитывать после прохождения заданной вами Вехи (даже если вы не слишком точно конкретизируете суть этих преимуществ). Например, если Событийная века основана на взаимодействии с экспериментальными технологиями и побочными эффектами, Века может предоставлять героям возможность овладеть новым Комплектом способностей, включающим уникальные силы, связанные с этими технологиями.

Создание новых Вех

Иногда случается так, что вам необходимо придумать новую Веху для своего героя. Равным образом, вам как Хранителю может показаться разумным придумать новую Событийную веку после того, как в истории произошло что-то важное. В обоих случаях вам нужно подумать, чем должна завершиться Века и какой выбор должен сделать герой, чтобы получить 10 XP.

Для получения общего представления о характере новой Вехи взгляните на уже существующие. Каждая Века представляет собой достаточно общую формулировку, показывающую, как часто вы можете выполнять то или иное условие (например, несколько раз за сцену или один раз за Акт). Условие, оценивающееся в 1 XP, указывает герою путь к какому-либо важному решению. Условие уровня 3 XP может уже служить основой для полноценной Сцены – в зависимости от того, как именно это будет воплощено игроком в истории. Тем не менее, первые два условия лишь обрамляют общую сущность пути, по которому движется протагонист. Результатом же служит условие уровня 10 XP, которое всегда требует принятия трудного решения.

Не забудьте подумать о том, как новая Века будет подталкивать героя ко взаимодействию с другими персонажами, игровыми или второстепенными. Помните, что каждая Века должна требовать сознательных действий от игрока. Не нужно создавать Вех, основывающихся на условиях, которые могут выполнить только другие игроки или даже Хранитель. Всё должно быть основано на вашем личном выборе как игрока. В некоторых случаях Века может предполагать определённую реакцию от других игроков, однако в центре условия лежит действие самого героя, и именно ваш герой должен спровоцировать эту реакцию.

Событийные вехи отдаются на откуп Хранителю и являются частью самого События. Если вам интересно, как может выглядеть Событийная века, откройте описание любого События и ознакомьтесь с предложенными в нём Вехами. Такие Вехи всегда привязаны непосредственно к теме и идее сюжета, а потому они позволяют игрокам вносить существенный вклад в формирование определённых сюжетных ситуаций – однако в то же время они всегда дают игрокам выбор. Такие Вехи доступны для прохождения всем героям,

а не только одному. Подробнее о том, как подготавливать и проводить События, можно прочитать на стр. 120.

Очки опыта (XP)

Решения, которые вы принимаете в качестве игрока при развитии Вех, награждают вас небольшим количеством очков опыта (или XP). Очки опыта необходимы для разблокировки или обновления многих характеристик, входящих в состав вашей карты героя. Кроме того, за счёт очков опыта вы можете вносить в игру новые сюжетные элементы и ранее не представленных персонажей. Выполнение каждого из условий Вехи приносит вам определённое количество опыта. Самое высокое вознаграждение ждёт вас по окончании Вехи, поскольку это событие приносит вам сразу 10 очков. Удовлетворение требований Вехи для получения XP называется *выполнением условия*.

Каждое условие приносит игроку различное количество опыта и может быть удовлетворено различное число раз за игру. Так, условие уровня 1 XP можно выполнять бесчисленное количество раз за Сцену, однако каждое отдельное действие приносит вам только по одному очку опыта.

Я играю за Зверя, и во время игры получаю возможность помочь другому мутанту избавиться от стресса. Поскольку я использую свою Специализацию “Медицинский эксперт”, мне удаётся выполнить условие уровня 1 XP. Тем не менее, в этой же Сцене я могу помочь и другим мутантам. Тем не менее, я не способен получить более 1 очка опыта за одно конкретное действие (например, если я излечу нескольких мутантов одним броском, используя дополнительные итоговые дайсы, я всё равно получу лишь 1 XP).

Условие уровня 3 XP можно выполнить только один раз за Сцену, хотя если у вас есть идея, как выполнить условие этого уровня сразу для двух Вех, вы можете получить и 6 XP в пределах одной Сцены.

В случае с “Мутантами без границ” условием уровня 3 XP служит отказ от противостояния с целью спасения жизней мутантов, не обладающих сверхъестественными способами защиты. Если Дозорные набросятся на мутантов на острове Утопия, а мне будет предоставлена возможность дать им отпор, я могу решить спрятать мутантов от Дозорных вместо того, чтобы вести их в бой. Это позволит мне выполнить условие уровня 3 XP. Тем не менее, если Дозорные найдут нас позже в этой же Сцене и нападут снова, я не смогу получить ещё 3 XP (если только Хранитель не согласится рассматривать это как отдельную Сцену). Кроме того, я получу 3 XP за спасение всех мутантов, а не за каждого отдельного персонажа.

Вы можете выполнить условие уровня 10 XP только один раз за Акт. Как только вы выполняете это условие, ваш персонаж завершает Веху. Теперь вы можете выбрать новую Веху или, если это не нарушит логику истории, начать ту же Веху с самого начала.

Зверь получает 10 XP за действительно трудный выбор: он должен либо пожертвовать своей репутацией для спасения мутанта, либо дать ему умереть, чтобы сохранить статус на прежнем уровне. Ни один из этих исходов нельзя рассматривать как благоприятный, однако именно это делает текущую ситуацию интересной и жизненной. К счастью, подобный выбор мне придётся сделать только однажды – и после этого я завершу всю Веху. Когда дело дойдёт до этого решения, я уверен, что Хранитель сделает мой выбор центром всей Сцены, в которой я и буду вынужден принять столь нелёгкое решение. После этого я получу 10 XP и смогу увидеть последствия своего выбора в игре. Также у меня появится возможность выбрать для Зверя новую Веху.

Получение опыта

Именно вы как игрок должны отслеживать развитие своих Вех. Не забывайте предупреждать Хранителя о том, что ситуация располагает к удовлетворению одного из условий вашей Вехи. В конце концов, хотя он может держать при себе список всех Вех, задействованных в игре, у него есть и другие обязанности, которым он должен уделять внимание. Когда происходит что-то такое, что позволяет вам удовлетворить требование

Вехи, объявите об этом и отыграйте свой выбор. Затем, если только вы не откажетесь от этого выбора в последнюю секунду, запишите полученное количество опыта.

Кроме того, персонажи получают по 1 очку опыта каждый раз, когда Хранитель по той или иной причине откладывает из запаса рока d12. Завершение Сцены путём вложения 2d12 приносит всем сразу по 2 очка. Это позволяет избежать недовольства игроков при форсированном ускорении игры: мы называем это правило *Школой справедливой компенсации*.

Как игроки вы можете записывать полученный опыт в специальное окошко на карте героя или отмечать его на отдельном листе бумаги, специально отведённом под оцифровку Вехи. Вам не нужно отмечать, за что именно вы получили те или иные очки. Просто добавляйте новые очки опыта к уже существующим, вне зависимости от того, получили вы их благодаря прохождению Вехи или расходу дайсов со стороны Хранителя.

Расход опыта

Как игрок вы можете вкладывать полученные очки опыта либо в развитие существующих характеристик, либо в увековечивание ресурсов, которыми вы обзавелись на игре (см. графу “Приобретения” на стр. 122). После того как вы заработали очки опыта, вам нужно дождаться ближайшей Переходной сцены. После этого вы можете вложить их в развитие персонажа.

Как Хранитель вы должны подчёркивать изменения, внесённые игроками в карты своих героев, демонстрируя, как они влияют на сюжет (хотя бы на самом поверхностном уровне). Так, если игрок вкладывает очки опыта в увековечивание своего влияния на газету “Daily Bugle”, посвятите Переходную сцену освещению деятельности “Daily Bugle”. Если герой обновил список своих Отличий, покажите во время Переходной сцены, как окружающие реагируют на изменения в его личности.

Наконец, каждое Событие предоставляет героям целый ряд обновлений, на которые игроки могут потратить свои очки опыта. Тем не менее, существует несколько обновлений, давно заслуживших статус традиционных. Вот список подобных приобретений:

Вы можете потратить 5 XP для того, чтобы...

- Заменить существующее Отличие новым.
- Добавить или заменить Предел в Комплекте способностей.
- Поменять местами значения двух видов Кооперации.
- Приобрести уникальные ресурсы События (незначительного уровня).

Вы можете потратить 10 XP для того, чтобы...

- Добавить новый СЭФ в Комплект способностей.
- Повысить особую характеристику d6 или d8 на один шаг.
- Добавить новую особую характеристику d6 в существующий Комплект способностей.
- Устранить Предел из Комплекта способностей, обладающего двумя или несколькими Пределами.
- Приобрести уникальные ресурсы События (значительного уровня).

Вы можете потратить 15 XP для того, чтобы...

- Повысить особую характеристику d10 на один шаг.
- Заменить существующий Комплект способностей новым.
- Добавить новую экспертную Специализацию или повысить существующую до мастерского уровня.

Как игрок вы всегда обладаете возможностью потратить 1 XP для того, чтобы получить 1 СО. Это также увеличивает минимальный объём СО, который вы получаете в начале каждой игровой сессии, на +1 до максимума 5 СО (полученных ценой вложения 4 XP). Это не самое эффективное использование очков опыта, однако, возможно, вы действительно хотите получить более широкие возможности по участию в создании общей истории! Подобный счёт сбрасывается обратно до 1 в начале нового Акта, а потому используйте его, пока располагаете дополнительными очками.

Постоянное или временное дополнение?

Событием называется вся сюжетная линия из нескольких Актв и множества эпизодов, в ходе которой герои могут менять своё мнение по различным вопросам и развивать свои личные качества. Как только одно Событие подходит к концу, его сменяет другое. Тем не менее, по окончании одного События вы можете обменяться картой героя с другим игроком, взять нового персонажа или оставить всё как есть. Также вы можете взять того же героя, однако использовать совершенно другую карту, подготовленную специально для нового События.

Тем не менее, это ролевая игра, а потому многим игрокам неизбежно захочется сохранить качества и достижения своих героев даже по окончании прежнего События. В этом случае игрокам предлагается обсудить с Хранителем все изменения, внесённые в карту героя на протяжении предыдущей истории, и решить, подойдут ли новой истории Отличия и другие личностные черты героя, использовавшиеся на последней сессии? Как насчёт суперспособностей и Специализаций? Вводили ли вы новые СЭФ или временные Пределы, которых ранее у этого героя не было? Согласен ли Хранитель с этими изменениями?

Что бы вы ни решили, большинство, если даже не все События, предполагают обновление ранее накопленных ресурсов с началом нового События. Дело в том, что в некоторых Событиях определённые ресурсы начинают играть серьёзную роль, и герой, завладевший этими ресурсами в предыдущем Событии, может нарушить общий баланс игры. В других случаях от ранее накопленных ресурсов приходится отказаться просто потому, что они обладают слишком большим символическим значением для Вселенной Марвел. Как бы то ни было, предполагается, что ваш герой начнёт новое Событие с обновлёнными целями и другими Вехами, подготовленными специально для новой истории.

Создание новых карт

Вселенная Марвел насчитывает более восьми тысяч персонажей, и хотя среди них хватает грозных злодеев, второстепенных персонажей или богов размером с целые планеты, значительное число этих персонажей считаются настоящими супергероями. Тем не менее, в некоторых случаях вы можете не обнаружить доступной карты того героя, за которого вам бы хотелось играть. Например, вы можете выбрать малоизвестного героя наподобие Киллрейвена или персонажа из ещё не опубликованного События – такого как Джо Фиксит, также известного как Серый Халк. Мы надеемся, что описанные ниже принципы помогут вам создать собственную карту героя за какие-нибудь полчаса нетрудной работы.

Всё по порядку

Для того чтобы создать героя, вам необходимо знать о нём или о ней как можно больше. Если вы – настоящий поклонник какого-либо героя комиксов, то вы знаете, что нет источника лучше, чем оригинал. Также вы могли прочитать о герое в **Официальном справочнике по Вселенной Марвел** или найти данные о персонаже в архивах **Marvel.com**. Эти ресурсы могут существенно облегчить вам работу.

В случае с многими персонажами вам будет нетрудно определить значения таких характеристик, как Сила, Энергетическое излучение или Скорость. Держите в уме всё, что помните о персонаже, однако не забывайте, что игровой вариант героя может несколько иначе трактовать его способности в целях их соответствия системе. Тем не менее, если вы не согласны с официальным распределением характеристик любимого героя, создайте тот вариант, который кажется вам более правильным. Игра достаточно снисходительно относится к таким изменениям. Кроме того, если позже вы обнаружите, что внесли не совсем справедливые изменения, вполне вероятно, что Хранитель позволит вам переписать определённые характеристики.

Для начала опишите общую концепцию своего героя, исходя из той информации, которая вам известна. Запишите его имя, историю происхождения и биографию, упомяните общие данные о его силе и навыках, отличительных чертах, броских фразах и других элементах его образа. Вы должны составить достаточно точное описание героя, чтобы человек, не слышавший о нём раньше, смог сходу понять, каким характером обладает ваш персонаж и что от него следует ожидать.

Теперь вы готовы пройти по контрольному списку.

Контрольный список

Для создания новой карты героя вам нужно выполнить следующие действия:

- Распределить значения Кооперации
- Выбрать Отличия
- Создать Комплект способностей
- Распределить Специализации
- Придумать Вехи

Указанные в списке действия можно совершать в любом порядке. Вспомните стр. 5, на которой мы рассматривали карту Капитана Америки и разбирались, что значат все эти категории и характеристики. Давайте теперь попробуем воссоздать его карту по всем правилам.

Распределение дайсов Кооперации

Это самая лёгкая часть процесса. Каждый герой обладает дайсами d6, d8 и d10, которые распределяются между тремя видами Кооперации: Соло, Друг и Команда. Используя информацию о герое и ориентиры, приведённые на стр. 62, игрок может приписать каждому типу Кооперации подходящий дайс.

Не обязательно создавать идеальные пропорции Кооперации. Иногда бывает достаточно трудно решить, в каких обстоятельствах герой проявляет себя наиболее эффективно. Если вы застряли и не можете двинуться дальше, припишите d6 к тому виду Кооперации, который, по вашему мнению, может привести к самым интересным проблемам, связанным с

социальными предпочтениями героя. Затем припишите d10 к тому типу Кооперации, который предполагает проявление самых ярких черт вашего альтер-эго. Наконец, припишите d8 к незадействованному типу Кооперации.

Всё готово!

Капитан Америка может служить классическим примером лидера и командного игрока. Он вполне готов поработать и в одиночку или наедине с напарником, однако никогда он не достигает такой продуктивности, как в ситуациях, позволяющих ему возглавить команду супергероев. Я решаю приписать показатель d10 Кооперации с Командой и решаю, что больше всего проблем у него возникает, когда он остаётся один. Таким образом, я приписываю дайс d6 к Кооперации Соло и оставляю d8 в окне, соответствующем Кооперации с Другом.

Выбор Отличий

Каждый герой обладает тремя Отличиями. Вы можете пробежаться глазами по описанию героя во всевозможных статьях, с тем чтобы решить, какие Отличия играют особую роль в биографии вашего героя. Если герой известен определёнными фразами или боевым кличем, и вы считаете, что это может помочь ему решить определённые проблемы (или, напротив, застопорить его работу), будет нелишне сделать эту фразу полноценным Отличием. Если герой обладает интересными элементами биографии или профессиональными предпочтениями, и это можно использовать для создания интересных ситуаций, сделайте этот элемент ещё одним Отличием. Если герой знаменит определёнными чертами личности, приёмами или интересами, и они также могут сыграть как ему на руку, так и против него, подумайте над тем, чтобы превратить их в Отличие.

Отличия не обязательно покрывают все аспекты личности протагониста. Вы можете использовать знаменитые реплики персонажа в качестве названия его СЭФ (как в случае со специальным эффектом Зверя “О милостивые небеса!”) То же касается Вех (например, Росомаха обладает Вехой “...и то, что я делаю, редко кому-то нравится”). Вы можете даже решить, что многие элементы личности персонажа лучше отразить в его Специализациях или других игровых характеристиках. Всё, что вам нужно сделать на стадии проработки Отличий, – это подчеркнуть три ключевых аспекта его личности.

В то же время не нужно создавать скучных и прямолинейных Отличий. “Солдат” может стать на удивление безыдейным Отличием – куда лучше будет сформулировать ту же мысль словами “Солдат удачи”. “Авантюристом” можно считать любого героя – куда интереснее и неоднозначнее будет звучать Отличие “Расхититель гробниц”. Если вам не удаётся придумать качественные Отличия, сверьтесь с картами официальных героев, особенно тех, которые в чём-то похожи на вашего. Ничто не мешает вам позаимствовать общую идею Отличия или напрямую переписать его из официальной карты в свою, после чего изменить его на более подходящее, если вам в голову придёт более оригинальное название.

Кэп не раз бросал ёмкие фразы, описывающие его личность, а кроме того, он успел обзавестись множеством прозвищ, которые могут помочь мне конкретизировать определённые черты его характера. Тем не менее, я хочу подчеркнуть идею о том, какой человек скрывается за этими масками и своим знаменитым щитом. Поэтому я решаю назвать одному из Отличий “Заступник свободы”, что в равной степени может привести героя к неприятностям или вдохновить его на совершение подвигов. Другое Отличие я называю “Человек вне времени”, поскольку порой ему приходится как следует попотеть, чтобы разобраться с вопросами, с которыми он раньше не сталкивался как человек, родившийся в первой половине прошлого века и замороженный после Второй мировой на долгие годы. Наконец, третье Отличие я называю “Вдохновлять примером”, поскольку в любой ситуации Капитан берёт на себя ответственность за решение возникших проблем.

Создание Комплекта способностей

Вероятно, этот шаг займёт у вас больше времени, чем любой другой. На этой стадии вам необходимо суммировать все значительные способности своего героя, объединив их в одну

или две обширные категории суперприёмов. В случае с некоторыми героями эти способности можно толковать сотней различных образов. Пожалуй, легче всего подвести количественную основу под суперприёмы героя можно, ответив на эти вопросы:

- Можно ли тематически объединить суперсилы героя в одну общую группу?
- Располагает ли он особыми или уникальными предметами, гаджетами или видами вооружения?
- Если бы какой-либо злодей сумел похитить способности героя, какие бы силы исчезли прежде других?
- Если герой является представителем внеземной цивилизации, сверхмощной организации или семьи героев, какими характеристиками обладают все члены его коллектива?

Ознакомьтесь с особенностями различных суперспособностей, начиная со стр. 70. Просмотрите уже составленные карты героев или даже злодеев, описанных в пробном Событии далее в этой книге. Подумайте, какими значениями должны будут обладать силы вашего персонажа, а также какие СЭФ могут войти в Комплект. Не забывайте, что определённые суперсилы можно обыграть как трюки, которые вы будете использовать уже на игре – особенно если в оригинальном комиксе герой использовал эту способность лишь несколько раз. Не забудьте наделить каждый Комплект способностей хотя бы одним Пределом, связанным с образом всего Комплекта.

Не стесняйтесь заимствовать Комплекты способностей из официальных карт, приведённых в этой и других книгах сеттинга. Вы вполне можете переименовать СЭФ или весь Комплект, переписав остальные качества в свою карту. Также вы можете изменять уровень характеристик, повышая одни значения и снижая другие. Не беспокойтесь об игровом балансе; на данном этапе просто прикиньте, какие значения тех или иных сил лучше всего будут соответствовать описанию протагониста. Цель игры – дать каждому игроку возможность насладиться силами своего героя. Тем не менее, следует помнить, что вы играете в коллективе с другими людьми. Если вы наделите каждую характеристику показателем d12, друзья не забудут удостоить вас косым взглядом – вы сами знаете, как это выглядит.

Наконец, как гласит поговорка, “Это искусство, а не наука”. Аналогичный принцип действует и в игре. Комплекты способностей специально созданы гибкими, глубоко абстрактными и располагающими к описанию в игре. В конце концов, если вам нравится получившийся Комплект способностей, и другие игроки, включая Хранителя, считают, что всё хорошо – что же, скорее всего, вы действительно всё сделали правильно.

Способности Капитана Америки нетрудно разделить на две категории: в первую входят его физические достоинства, приобретённые благодаря программе создания суперсолдата, а во вторую – навыки обращения с непробиваемым щитом. Это подталкивает меня к мысли о создании двух отдельных Комплектов. Я называю первый из них Программой суперсолдата, поскольку речь идёт не только об удивительной сыворотке и Вита – нет, Капитан Америка был задуман как первый из целого вида супергероев. Основываясь на том, что я знаю о поведении Кэпа, я приписываю ему череду физических характеристик, каждая из которых развита до Феноменального уровня d8. Что касается СЭФ, то я выбираю относительно защитные эффекты: Из последних сил, Иммуитет и Второе дыхание. Все они собраны мной вокруг идеи о том, что Капитан просто старается продолжать делать своё дело, невзирая на стресс и угрозы. Предел “Патриот” позволяет мне зарабатывать очки опыта всякий раз, когда мне приказывают выполнить работу, которая не кажется мне достойной, или когда я вступаю в конфликт с правительством.

Что касается знаменитого Щита из вибраниевого сплава, я имел возможность убедиться, что он служит превосходным средством самозащиты и носит непробиваемый характер, а потому Богоподобная стойкость d12 кажется мне вполне справедливым определением прочности щита. Тем не менее, я не могу назвать его универсальным оружием, а потому я приписываю ему только Феноменальный уровень d8. Возможно, мне пригодятся способы периодически увеличивать силу щита, поэтому я придумываю для себя СЭФ, позволяющий Кэпу очищать целую комнату от слабых противников (Атака по

области), и ещё один СЭФ, позволяющий запускать щит рикошетом между стенами, с тем чтобы попасть в противника, спрятавшегося за укрытием (Рикошет). Разумеется, в данном случае использование щита ограничено Пределом “Экипировка”.

Распределение Специализаций

Многие герои обладают только одной или двумя Специализациями, в то время как некоторые успели обзавестись сразу дюжиной. При выборе Специализаций вам нужно подумать о двух элементах личности вашего альтер-эго: во-первых, обладает ли он особыми талантами или познаниями в определённой сфере деятельности, и во-вторых, обладает ли он мировым признанием или высоким статусом в этой области. В сущности, это всё, что вам нужно знать.

Используя описание этих характеристик, данное на стр. 96, выберите то, чем вам хотелось бы обладать в свете грядущего События, после чего запишите их в карту героя на экспертном уровне. Затем сравните своего персонажа с теми героями и злодеями из Вселенной Марвел, которые также известны особыми навыками в данных сферах. Ваш герой не уступает даже величайшим из них? Он способен выступить против них на равных? Если да, то повысьте значения соответствующих Специализаций до уровня Мастера.

Только в редких случаях (если вообще когда-либо) герою удаётся обзавестись всеми Специализациями, перечисленными на стр. 98. Оставьте хотя бы некоторые из них другим героям, чтобы они также смогли блеснуть своими необычайными качествами!

Опираясь на своё военное прошлое, непрерывные тренировки и связи в агентстве Щ.И.Т., Капитан развил особые навыки в пяти ключевых категориях: Акробатике, Боевых искусствах, Скрытности, Психологии и Вождении. Психологию я включил в этот список лишь потому, что Капитан не всегда вдохновляет других собственным примером – порой ему удавалось найти действительно стимулирующие поводы для того, чтобы подтолкнуть другого героя к действию. Эти пять характеристик кажутся мне отличным набором Специализаций. Я не сказал бы, что в этих навыках он достиг поистине грандиозного уровня, если только не говорить о Боевых искусствах – в этой сфере он общепризнанно выступает наравне с самыми опытными бойцами мира. Таким образом, я делаю Капитана Мастером боевых искусств и Экспертом четырёх других областей.

Создание Вех

Возможно, на этой стадии вам захочется заручиться помощью Хранителя, хотя, равным образом, вы можете насладиться возможностью придумать всё самостоятельно. Вам необходимо составить хотя бы одну Веху для своего персонажа – и всё же желательно довести их количество до двух. Даже если вы не планируете использовать обе Вехи в ходе игры, всегда полезно иметь запасную Веху на тот случай, когда вам просто не удаётся выполнить условия первой.

Вехи как никакие другие характеристики позволяют наполнить судьбу героя сложными взаимоотношениями, долгосрочными целями или краткосрочными драматическими конфликтами. Именно они создают уникальные сюжетные линии, касающиеся только вашего героя. Отличным способом придумать Веху можно считать прямое заимствование идей из других Вех: многие персонажи обладают сходными целями и амбициями, которые вы можете использовать и в случае с самостоятельно созданным протагонистом. Вы можете несколько изменить условия, переформулировать отдельные элементы, однако в целом имеет смысл ориентироваться на официальные Вехи, которые можно найти в картах других героев. Также вы можете попросту ознакомиться с ними для того, чтобы понять, по какой модели следует создавать принципиально новые Вехи. Посмотрите, какие условия, ситуации и конфликты объединяют Вехи друг с другом.

*Вехи, описанные в официальной карте Капитана Америки, основаны на его судьбе в выпусках **New Avengers #1-6**. Действие этих комиксов разворачивается ещё до Гражданской войны и следует сразу за атакой Алой ведьмы на особняк Мстителей. Капитан пытается собрать разрозненные части группы вокруг себя и, возможно, даже*

включить в переформированный коллектив Мстителей новых участников. А потому я решаю использовать Вехи, предложенные в официальной карте героя: “Наставление новых героев” и “Мстители, общий сбор!” Мне хотелось бы лично увидеть, что предпримет Кэп в попытке собрать Мстителей заново в одну группу и что он сделает, если последнее ему не удастся. Кроме того, обе Вехи будут подталкивать меня ко взаимодействию с другими героями моей команды, что хорошо вписывается в образ Капитана Америки.

Перенастройка официальных карт

Стандартный метод создания карты, описанный в этой главе, прекрасно работает в случае с большинством героев, известных Вселенной Марвел. Тем не менее, иногда случается так, что карта героя уже существует, одна она сфокусирована на конкретном Событии, в котором вы в данный момент не участвуете. Если Хранитель объявляет совсем другое Событие, лишая вас шанса использовать существующую карту напрямую, или если вы – большой поклонник принципа “А что если?”, лежащего в сердце многих историй издательства Марвел, вы вполне можете перенастроить существующую карту героя и адаптировать её к собственным нуждам и пожеланиям.

В этом случае вам предлагается пройтись по тому же контрольному списку, что и при формировании совершенно новой карты героя. Посмотрите, нужно ли вам что-нибудь изменять, перефокусировать или переименовывать. Вполне вероятно, что способности героя будут хорошо подходить к большинству Событий, особенно если говорить о Комплектах способностей – однако отдельные СЭФ или суперспособности могут потребовать изменения. Повышайте и понижайте значения характеристик, которые выглядят неподходящими для грядущей истории.

Тем не менее, помните, что Отличия и Вехи требуют изменений куда больше, чем Комплекты способностей, особые характеристики и всевозможные цифровые значения. Вы будете удивлены, когда впервые увидите, насколько по-разному реагируют на ситуацию герои, обладающие одинаковыми способностями, но различными Вехами и Отличиями.

Я могу взять официальную карту Капитана Америки и внести лишь несколько косметических изменений для того, чтобы оцифровать знаменитого двойника Капитана, действовавшего в девяностых. Речь идёт о Джоне Уокере, позже получившем известность в качестве Агента С.Ш.А. Уокер отличался даже более развитой силой, чем Капитан, а потому я решаю заменить Феноменальную силу Кэпа (d8) Сверхчеловеческой силой агента (d10). Его Отличия также не сходятся с ключевыми Отличиями Капитана: я вписываю в графу отличий концепты “Самоуверенный”, “Хороший парень старой закалки”, “В тени Капитана”. С другой стороны, он заметно хуже разбирается в Боевых искусствах, а потому Мастера боевых искусства я заменяю Экспертом. Также я переименовываю Программу суперсолдата в Указ об устранении опасных сил и, пожалуй, заменяю Предел “Патриот” характеристикой “Вспыльчивый”, которая будет делать Уокера уязвимым для любых оскорблений. Дело сделано!

Создание неигровых персонажей

Всего существует три типа персонажей, которыми управляет Хранитель. Используйте приведённые ниже правила для создания новых личностей, когда вы хотите расширить систему образов официального События или создать собственную историю. Первый тип включает в себя **ключевых персонажей**, которые чаще всего становятся антагонистами и использует те же правила, что и сами герои. Ключевые персонажи отличаются следующими характеристиками:

- Значения Кооперации d6, d8 и d10
- Три Отличия
- Один или два Комплекта способностей
- Две или несколько Специализаций

Второй тип включает **второстепенных персонажей**, которые чаще всего оказываются незначительными злодеями или союзниками героев. Такие персонажи могут играть заметную роль во Вселенной Марвел, однако не обладать особым влиянием на события

текущей истории. Например, даже такие герои, как Капитан Америка или Человек-паук, могут стать второстепенными в истории, посвящённой Людям-Икс. Второстепенные персонажи составляют основной костяк персонажей, встречающихся героям в ходе События. Они обладают следующими характеристиками:

- Значения кооперации d4, d6 и d8
- Два отличия
- Могут обладать одним или двумя Комплектами способностей
- Могут обладать одной или несколькими Специализациями

Третий тип персонажей включает **специалистов**. Также используются жаргонные термины слуга, прихвостень или миньон. Такие персонажи считаются рядовыми сотрудниками определённых групп, а потому часто лишены имени и многих важных характеристик. Когда герои вламываются в комнату, заполненную наёмниками, или просят у агентов Щ.И.Т. огневой поддержки в борьбе против Гидры, они взаимодействуют со специалистами. Специалисты наделены следующими характеристиками:

- Значения Кооперации d4, d6 и d8
- Одна Специализация уровня Новичок d6, Эксперт d8 или Мастер d10
- Могут располагать одной или несколькими особыми характеристиками, но не Комплектами способностей

Персонажи Хранителя не имеют Вех и не способны зарабатывать очки опыта. Хранитель отвечает за действия всех ключевых и второстепенных персонажей, участвующих в Сцене, и отыгрывает их по отдельности. Специалисты также иногда могут действовать в индивидуальном порядке, однако нередко их объединяют в одну группу. Вне зависимости от того, действуют ли они поодиночке или сообща, обычно Хранитель ставит и на одну позицию в очереди действий.

Ключевые и второстепенные персонажи получают стресс, преимущества и помехи по тем же правилам, что и герои. Специалисты легче поддаются стрессу, поскольку их уровень (Новичок, Эксперт или Мастер) служит верхним пределом стресса, который они могут получить (это ограничение распространяется на все три вида стресса). Так, Новички поддаются стрессу на уровне d8, Эксперты – на d10, а Мастера – на d12. Герои, а также ключевые и второстепенные персонажи не страдают от подобных ограничений, а потому поддаются стрессу только тогда, когда он превышает планку d12. Равным образом, специалисты сильнее страдают от травм, поскольку травма, превышающая их уровень, приводит к трагическому итогу.

Страж адского пламени делает успешный выстрел в Ронни, технического специалиста, помогавшего Призрачной кошке. Поскольку он находится на уровне Новичка, физический стресс d8 или выше заставляет его поддаться. Ронни получает физическую травму d6, а потому ещё одной такой выстрел способен поставить точку в его истории. К счастью для него, Призрачная кошка способна справиться с врагом и без его помощи!

Банды и крупномасштабные противники

Бандой называется группа неигровых персонажей, действующих как единое целое. Они получают сразу несколько дайсов Кооперации с Командой, что несколько увеличивает их шансы оказать героям хоть какое-то сопротивление. Обычно характеристики банд оцифровываются так, как если бы речь шла об одном персонаже. Банды могут обладать даже общими Отличиями и Комплектами способностей. Они могут располагать СЭФ, позволяющими им фокусировать свои атаки на одном-единственном противнике (Сосредоточение), окружать героев (Атака по области) или ограничивать их движения (Захват). В то же время банды могут сами стать целью Атаки по области или пострадать от нескольких итоговых дайсов даже со стороны одного игрока.

Банды можно лишать прежней численности, выбирая их Кооперацию в качестве цели действия. Кроме того, их можно заставить поддаться стрессу, нанеся им объём стресса, превосходящий их показатель Кооперации. Так, для того чтобы сократить численность банды 3d8, герои должны нанести им d10 или больше стресса. После этого Кооперация банды упадёт до 2d8. Как только один дайс Кооперации извлекается Хранителем, банда

избавляется от стресса, а потому героям необходимо нанести тот же объём стресса ещё раз. Именно поэтому Атака по области служит одним из самых удобных инструментов по устранению банд: иными словами, одной хорошей атакой со множеством итоговых дайсов герой может устранить в одиночку целую банду.

Крупномасштабные противники обладают несколькими дайсами Кооперации Соло или даже с Другом. Подобно бандам, они описываются как второстепенные персонажи, а потому могут стать жертвами Атаки по области и множества итоговых дайсов. Хорошим примером такого противника может служить агрессивный подземный монстр, призванный на поверхность Человеком-кротом. Сокращение дайсов Кооперации, приписанным крупномасштабному противнику, можно описать через отсечение его конечностей, ослабление воли или использование других методов нейтрализации. Единственный способ справиться с таким противником заключается в том, чтобы отобрать у него все дайсы Кооперации. Это правило позволяет использовать таких противников даже в бою против множества опытных персонажей.

Превращение второстепенных персонажей в героев

События часто включают перечень неигровых персонажей, лишённых собственной карты героя. Такими персонажами могут быть как незначительные герои, так и антагонисты текущей истории или даже суперзлодеи. Однако если вам хочется отыграть роль таких персонажей, всё, что вам нужно, — это превратить их рудиментарные описания в полноценные карты героев. Это правило не распространяется на двумерных персонажей-специалистов наподобие агентов Щ.И.Т. или случайных прохожих. Предполагается, что второстепенные персонажи, которыми вы можете заинтересоваться, уже обладают определёнными Отличиями, Комплектами способностей или Специализациями.

Используйте контрольный список, приведённый ранее в этой главе, и действуйте так, как будто вы создаёте новую или перенастраиваете старую карту героя. В определённых случаях вам придётся изменить показатели Кооперации, поскольку многие второстепенные персонажи располагают ослабленными вариантами этой характеристики (d4, d6 и d8). Простой повысьте каждый из показателей на одну позицию или полностью перераспределите дайсы Кооперации по стандартным правилам. Отличия, суперспособности и Специализации можно оставить как есть, хотя ничто не мешает вам и модифицировать их в соответствии с собственным видением героя.

Самая трудная часть касается добавления Вех. Перечитайте раздел, посвящённый созданию новых Вех, на стр. 105. Впишите хотя бы одну полноценную Веху в созданную карту героя. В целом вы можете пропустить этот шаг и сосредоточиться на прохождении Событийных вех, однако готовьтесь к тому, что на игре у вас окажется меньше шансов заработать XP и принять интересный выбор от лица своего героя.

Завершение этой нехитрой операции позволит вам сыграть роль практически любого героя, известного Вселенной Марвел. В сущности, Событие может даже заиграть новыми красками, если вы превратите побочного персонажа в одно из действующих лиц. Подобно тому, как некоторые авторы комиксов берут малоизвестных героев из прошлых изданий Марвел и проливают свет на их судьбу, вы вполне можете вдохнуть жизнь даже в самого малозаметного персонажа.

05: События

Какой бы вдохновляющей ни казалась мысль просто войти в роль супергероя, любой истории нужен сюжет, в котором герой сможет реализовать свой талант и проявить способность к решительным действиям. Именно с этой целью в игру введены События. В других играх События могут называться сценариями, приключениями или ситуациями. Тем не менее, героическая игра Марвел объединяет все эти понятия воедино, предоставляя вам что-то вроде синопсиса полноценной истории – вроде того, из которого авторы комиксов составляют захватывающие сюжеты. Отличие игрового События от сюжета обычного комикса заключается в том, что Событие предлагает игрокам самим повлиять на дальнейшее развитие истории, совершив череду значимых действий и столкнувшись с последствиями своего выбора.

К этому моменту вы уже должны хорошо представлять, как работает структура игры. Все периоды действия и осмысления произошедшего разделены на События, Акты и Сцены. Не забудьте, как работает вся эта иерархия? Вернитесь на стр. 32 и освежите в памяти указанные термины. Потом вы сможете продолжить чтение этой главы.

Уже вернулись? Отлично! Помните, что События всегда вбирают в себя как фиксированные Сцены, так и общее описание путей, по которым могут пойти персонажи в ходе игры. Если вы выступаете в роли Хранителя, ваша работа заключается не только в проведении Сцен и накоплении запаса рока, но и в отыгрыше неигровых персонажей, поддержании темпа и скорости повествования, описании локаций, в которых разворачивается действие отдельных Сцен, а главное – в предоставлении достаточного объема времени и возможностей по отыгрышу Вех самими игроками.

Гражданская война, Истребление и Век Апокалипсиса – всё это может служить примером ключевых Событий в истории Марвел, и каждое из таких Событий располагает собственным набором героев, персонажей Хранителя, Событийных вех, обязательных Сцен и предварительных данных, необходимых для понимания всей истории. Далеко не все События в вашей игре будут иметь эпический и разрушительный характер. Некоторые истории – наподобие Земли теней – разворачиваются всего лишь в паре кварталов Нью-Йорка. Другие – наподобие Падения мутантов – в действительности представляют собой коллаж из нескольких параллельно развивающихся Событий, каждое из которых показывает ещё одну тёмную страницу в истории земных мутантов.

Формат Событий

Каждое Событие обладает особым форматом. Задача каждой истории – наделить Хранителя своим набором заметок, более или менее детализированных. Данная секция призвана ознакомить вас с центральными элементами этого формата – а если у вас есть такое желание, то и вдохновить вас на создание новых Событий. Узнать, как следует организовывать Событие, легче всего, ознакомившись для начала с уже опубликованными Событиями – наподобие того, которое предлагается вам в этой книге.

Подготовка к Событию

В данном разделе перечисляются главные инструменты, которыми вам как Хранителю понадобится обзавестись прежде, чем вы начнёте собирать друзей за игровым столом. Прежде всего, вам следует убедиться, что игроки составили карты героев, выбрали одну или даже две Вехи, набрали достаточное количество дайсов и жетонов для обозначения Сюжетных очков и выполнили другие подготовительные условия. Учитывая, что большинство Событий требуют одинакового набора материалов, считайте, что вышеописанный алгоритм служит лишь памяткой для Хранителей, которые раньше ещё ни разу не проводили полноценной игры.

Структура События

В данном разделе указано, сколько Актов входит в состав События и что происходит в каждом из них. Большинство Событий включают по меньшей мере два Акта, хотя

пятиактовые или, напротив, одноактовые истории также имеют место в играх по комиксам Марвел.

Событийные вехи

Вехи такого рода предоставляют игрокам возможность отыграть связь между личностями их героев и ситуациями, наполняющими Событие. В данном разделе указаны специфические Вехи конкретной истории наряду с условиями их завершения. Здесь же вы найдёте дополнительную информацию, необходимую для описания Вех игрокам. Задача подобных Вех заключается в объединении общего сюжета с личными историями героев, а также, возможно, с минисюжетами, которые могут развиваться параллельно с центральным сценарием.

Хотя игроки могут и отказаться от прохождения Событийных вех, Хранителю стоит обратить их внимание на ценности подобных характеристик. Эти Вехи построены вокруг самого События, что предоставляет игрокам возможностями внести дополнительный вклад в историю, просто удовлетворяя условия своих Вех.

Акт

Каждый Акт начинается с общего описания ситуации, образующейся в начале того или иного этапа истории. Все разделы, рассматривающийся далее в этой главе, входят в состав Акта. Если Событие состоит из нескольких Акт, многие секции будут обновляться из одного эпизода в другой.

Сеттинг

Где разворачивается действие Акта? Каков характер предшествующих инцидентов? Сеттинг не только отвечает на эти вопросы, но и включает перечень Важных мест наряду с Отличиями Сцен (см. стр. 69). Если первый Акт вашей истории разворачивается на улицах Нью-Йорка, перечень Важных мест может включать редакцию “*Daily Bugle*”, или Центральный парк, или любое другое место, в котором может пройти Фаза действий (см. стр. 34). Сеттинг может носить космический характер, наподобие *Галактики Андромеды*, а может быть сжат до пределов одного дома – например, *Здания Бакстера*. Масштаб сеттинга целиком зависит от Акта.

Зацепки

Зацепки предоставляют Хранителю список идей по вовлечению героев в историю. Они помогают определить, где находились протагонисты до начала текущего Акта, а также подсказывают, где они будут к началу нового этапа истории. Во многом Зацепки служат в качестве мотивации протагонистов, что может сделать Акт более привлекательным в глазах игроков, ищущих возможности войти в роль своих персонажей (вместо того чтобы просто сказать: “Ну, мы же супергерои. Пойдёмте побьём злодеев!”)

В официальных Событиях, опубликованных специально для этой игры, Зацепки также привязаны к картам отдельных героев. Если Событие посвящено Людям-Икс, вы едва ли найдёте в его описании много Зацепок для Мстителей и Фантастической четвёрки, а потому, если игроки решат выбрать роли героев, не входящих в перечень официальных действующих лиц текущей истории, вам придётся адаптировать уже существующие Зацепки под нужды События.

В большинстве случаев простого знания личности или истории достаточно, чтобы провести параллели между предложенными Зацепками и теми, которые оказываются необходимы для адаптации героя к игре. Так, Зверь считается одной из ключевых фигур в сообществе Людей-Икс, однако он также входит в состав Мстителей. Равным образом, Росوماха недолгое время считался членом Фантастической четвёрки. Подобных фактов обычно оказывается достаточно, чтобы привязать побочного героя к истории, посвящённой конкретному коллективу супергероев.

Запас рока

Каждый Акт предлагает Хранителю определённое число стартовых дайсов. Если такое число не указано, базовым количеством дайсов считаются 2d6. Тем не менее, во многих

Актах события развиваются особенно напряжённо, что увеличивает объём стартовых дайсов. Подробнее информация о запасе рока приведена на стр. 14.

Завязка

Этот раздел поможет вам очертить границы начальных Сцен, в которых вы только вводите героев и историю. Во многом Завязка продолжает идею Зацепок, отвечая на вопрос “Как всё выглядит к началу истории?” и затем давая толчок к ключевым событиям игры. Завязка нередко включает описание методов перехода между локациями, а потому вы вполне можете решить, начнётся ли игра с Фазы действий (просто бросьте героев в центр событий!) или с Переходной сцены (позвольте игрокам накопить ресурсы или провести расследование первых инцидентов).

Начальные Сцены обычно служат только вратами в историю, а не кипящим котлом, в который вам следует погрузить героев. Иногда вся Завязка сводится к нескольким фактам, известным о загадочном происшествии, или к череде сведений, способных привлечь внимание протагонистов. Тем не менее, в таких случаях Завязка может и вовсе не иметь отношения к первому Акту. Завязкой может служить Фаза действий, в которой героям неожиданно удаётся помешать преступлению второстепенного злодея: в такой ситуации вы можете даже начать Сцену посреди конфликта (в определённых кругах такой метод называется “горячим стартом”), используя в качестве Зацепок результаты этой базовой Сцены. Вы можете описать всю Сцену лишь в нескольких предложениях, после чего перейти к вопросам наподобие: “Циклоп, как много случайных повреждений ты наносишь зданию, в котором произошли эти события?” или “Колосс, тебе приходится использовать все свои силы для того, чтобы удержать на месте массивный объект. Что это был за объект?” Как только действие этой базовой Сцены подходит к концу, героям удаётся узнать о чём-то новом и несоизмеримо более важном. В качестве альтернативной возможности они могут найти доказательство деятельности злодея, которому только что удалось ускользнуть от них или который сейчас лежит среди руин, потеряв сознание в результате их действий.

В отличие от обычных Сцен, Завязка описывается не в деталях, а лишь в качестве общего руководства по организации старта истории. Если вы создаёте собственное Событие, вам следует использовать эту секцию как набор идей, позволяющих Хранителю подвести героев к началу подлинной истории, будь это неожиданное погружение игроков в центр событий или их ознакомление с атмосферой и темами грядущей истории.

Действие

Любое Событие представляет собой череду центральных Фаз действия, однако вам не обязательно ограничивать динамичные сцены только этими запланированными эпизодами. Как правило, Фаза действия строится по простому принципу: герои получают информацию о плохих парнях, внешних угрозах, катастрофической ситуации или другом препятствии, которое они должны преодолеть или устранить. Если вы подготавливаете собственное Событие вместо использования официального, вы можете построить новую Фазу действия вокруг любого антагониста или угрозы, которую вам было бы интересно увидеть в центре Сцены.

Тем не менее, не стесняйтесь изменять ход Фазы действия уже после её начала. Ничто не мешает вам столкнуть героев с новой волной противников, изменить условия боя, поменять всё место действия для отдельных героев и сделать многое другое. Помните, что Событие существует лишь для того, чтобы игроки смогли реализовать на игре собственные желания – а потому в ходе игры может произойти буквально всё, что угодно. Только несколько отдельных Сцен будут привязаны к определённому месту и разворачиваться в определённой последовательности. Так, например, было бы нелогично устраивать схватку на краю кратера, образованного падением Астероида М, если вы ещё не отыграли сцену с падением самого небесного тела.

Тем не менее, в большинстве ситуаций описание Сцены само содержит намёки на то, когда её лучше вводить в игру и какие последствия могут настичь героев после участия в том или ином эпизоде.

Переходные сцены

Переходные сцены далеко не всегда описаны в документации, посвящённой тому или иному Событию, однако вы всегда можете устроить их в импровизированном порядке, позволив героям поразмыслить над происходящим, восстановить силы или обзавестись помощниками. Каждая Переходная сцена должна чередоваться с Фазой действия, с тем чтобы герои смогли перевести дух и затем двинуться дальше. Ничто не мешает вам устроить несколько Фаз действия подряд – в сущности, большинство Хранителей так и поступают, – однако помните, что как только герои начнут утрачивать свои преимущества, имеет смысл подумать об организации небольшой Переходной сцены.

Приобретения

События должны предоставлять игрокам несколько дополнительных эффектов или способностей, которые было бы интересно приобрести за XP по стандартным правилам развития характеристик (см. стр. 109). Каждое Событие предлагает череду уникальных и увлекательных сюжетных линий, а также протагонистов, возможности которых можно использовать по максимуму, лишь вложив в их приобретение очки опыта. Даже если они будут носить краткосрочный характер – например, повышать статус героев в конкретной организации наподобие Щ.И.Т. или предоставлять им доступ к определенной территории, на которой они не смогли бы оказаться в противном случае, – они должны придавать Событию уникальную, неподражаемую атмосферу.

Приобретения оцениваются в 5, 10 или – в редчайших случаях – 15 очков опыта. Зачастую подобные элементы располагают двумя или большим количеством версий с различными эффектами. Так, вы можете приобрести небольшой ресурс за 5 XP и более мощный – за 10 XP (подробнее о ресурсах можно прочитать на стр. 21). Всё это даёт игрокам повод приобретать более дорогостоящие версии преимуществ вместо того, чтобы ограничиться только базовыми.

Развязка

Большинство Событий оснащены разделом, в котором описываются возможные итоги всего приключения. Учитывая, что хорошее Событие обладает множеством вариантов окончания, Развязка не столько констатирует факты, сколько предоставляет вам инструменты для самостоятельного подведения итогов. Вне зависимости от конкретного События, хорошей идеей будет посмотреть к концу игры на степень завершения Вех, особенно если речь идёт о Событийных вехах. Только после этого имеет смысл говорить о более общих элементах сюжета. Все ли злодеи были призваны к ответу? Восторжествовала ли справедливость? Не осталось ли в этом сюжете свободных “лазеек” для начала новой истории? Вы можете обдумать эти вопросы ещё до начала истории и организовать отдельную завершающую Сцену, в которой были бы получены окончательные ответы. Также вы можете позволить героям перегруппироваться и восстановить силы перед последним сражением, совместив подобную сцену с заключением всей истории.

Сцена, действие которой разворачивается в самом конце истории, чаще всего называется развязкой. Один из лучших вариантов развязки, известных миру комиксов, заключается в том, что герои собираются вместе, получают возможность обратиться к общественности, раскрыть тайну собственной личности или ускользнуть незамеченными от любопытных глаз. Кроме того, если вы ввели в сюжетное полотно романтическую линию или напряжённое драматическое противостояние, кульминация таких минисюжетов должна прийти как раз на развязку.

Модификация Событий

События представляют собой лишь тщательно детализированные и оцифрованные происшествия из истории Марвел. Они не должны связывать вас по рукам и ногам или возводить перед вами барьеры. Если вы берёте в руки официальное Событие, но решаете, что вашей компании было бы интереснее использовать их по-другому или даже в корне изменить сюжет – флаг вам в руки! Единственным неизменным условием хорошей игры всегда оставалось создание коллективной истории с акцентом на действия протагонистов. Кроме того, в ролевых играх всегда происходит столько классных и неожиданных явлений,

располагающих к целому спектру творческих решений, что было бы преступлением привязываться к каким-либо шаблонам.

Строго говоря, именно поэтому События представляют собой лишь набор схематичных описаний и предложений по проведению истории. В остальном специфику каждой игры определяет Хранитель. Вам могут понадобиться только несколько инструментов, способных расширить или изменить ключевые события тех или иных приключений. Вот эти инструменты:

- **Изменение карты героя.** Бывает так, что вас совершенно устраивает Событие, но не предложенная группа супергероев. Что если в сюжете, густо закрученном вокруг мутантов, выступит Фантастическая четверка вместо самих Людей-Икс? Что если вы соберёте в единую группу героев, которые ещё ни разу не работали рука об руку?

- **Добавление или изменение Вех.** Вехи служат основными стимулами для развития героев. Вы можете считать их мышцами, облепляющими скелет События. Что будет, если вы измените или дополните список Вех? Что если вы перефокусируете тему Вехи с одного морального выбора на другой, подтолкнув героев в совершенно ином направлении? Измените Вехи – и вполне возможно, вы измените историю.

- **Замена антагонистов.** Возможно, вы знаете суперзлодея, который лучше бы подошёл этой истории? Может быть, ваши игроки с большим удовольствием схлестнутся с Магнето, чем с Локи? Что произойдёт, если антагонистом окажется другой герой – просто выбравший не тот метод достижения целей? А что – если на Землю нападёт инопланетная раса? Или Альтрон? Изменение антагониста может существенно повлиять и на характер всего сюжета.

Создание нового События

Едва ли вы удивитесь, услышав мысль о том, что во Вселенной Марвел каждый день происходит гораздо больше событий, чем авторы комиксов могли описать на страницах своих произведений. Равным образом, далеко не все эти события вы сможете увидеть в опубликованном виде, в формате, доступном для этой игры. Именно поэтому вы можете решить написать историю самостоятельно.

Событие, которое вы создаёте сами, обладает всеми преимуществами официальной истории вкупе с вашим пониманием тех элементов, которые однозначно понравятся вашей игровой группе. Вам не нужно будет тратить часы и дни, переписывая официальные приключения. Всё, что вам понадобится – это синопсис истории плюс несколько заметок.

- Прежде всего, создайте общую схему игры или возьмите за основу одну конкретную идею, после чего взгляните, можете ли вы описать сюжет в одном предложении. Хорошими примерами могут служить концепции: “Суперзлодеи сбегают из сверхукреплённой тюрьмы” или “Инопланетяне нападают на Лос-Анджелес”.

- Затем определите, сколько Актov вам хочется увидеть в игре. Единственное условие заключается в том, что Актov должно быть *хотя бы* два, особенно если сюжет сосредоточен на одной центральной драматической ситуации. Если же вы придумываете достаточно материала для создания множества Актov, у вас появляется возможность направить героев в несколько интересных локаций и связать друг с другом сразу несколько минисюжетов. Главное – не поддавайтесь желанию придумать что-нибудь чересчур амбициозное. Поверьте, если вашей компании захочется продолжать базовую историю, вы всегда сможете её доработать. Примером двухактового сюжета может служить история с побегом суперзлодеев. Война с пришельцами может потребовать трёх или даже больше числа Актov.

- Нарисуйте блок-схему, или составьте детализированный список, или вычертите общую шкалу Сцен – словом, составьте в конспективном виде документ, позволяющий увидеть, что происходит в каждом отдельном Акте и как влияют на те или иные события поступки героев. Этот шаг важен для вас потому, что даже если вы ограничитесь лишь созданием общего скелета истории (“Супертюрьма утрачивает защиту, и злодеям удаётся сбежать” или “Пришельцы появляются в небе на летающих тарелках, обстреливают центр Лос-Анджелеса, похищают несколько человек и прячут их на орбитальной базе”), у вас перед глазами всё равно постоянно будет оставаться схема, облегчающая задачу импровизированно достроить сюжет.

- Каждый Акт должен обладать своим сеттингом, зацепками и завязкой. Вы как никто другой знаете, каких героев предпочитают ваши игроки, а потому зацепки вы можете

сосредотачивать на их собственных предпочтениях. Что касается сеттинга и завязки, то как только у вас в голове сложится общая канва развития событий, вы сможете понять, где будут разворачиваться первые Сцены и с чего лучше начать эту историю. Не забывайте, что ваша цель – придумать историю для собственной группы и ни для кого другого. А потому не старайтесь документировать слишком много. Например, история о побеге суперзлодеев начинается на тюремном острове (в качестве сеттинга), побега злодеев (в качестве зацепки) и попадания героев в гущу событий (в качестве завязки). История об атаке пришельцев может базироваться на сеттинге Лос-Анджелеса, где зацепкой будут первые сообщения о летающих тарелках и фотографии пришельцев на новостных каналах, а завязкой – появление первых захватчиков на улицах города.

- Набросайте описание нескольких Сцен. В одном Акте обычно хватает места примерно на две-четыре активные Сцены. Дайте какую-нибудь мотивацию злодею или другой угрозе, с которой борются протагонисты. Чем опасен этот противник? Почему он делает это? Почему он решает встать на пути героев? Если вы придумываете историю о побеге злодеев из супертюрьмы, только ответ на вопрос, зачем кому-либо освобождать целый тюремный блок суперзлодеев, сможет позволить вам рассказать логичную и правдоподобную историю. То же касается понимания причин, по которым пришельцы обстреливают целый город. Безусловно, герои неизбежно вступят с антагонистом в конфликт, однако характер этого противостояния будет зависеть от мотивации. Так, например, в сцене побега злодеи станут нападать на героев только в том случае, если те попробуют встать у них на пути к свободе. С другой стороны, если кто-либо из злодеев имеет причины мстить персонажам, он может и сам броситься в погоню за протагонистами.

- Переходные сцены носят нейтральный характер, а потому вам не обязательно продумывать их наперёд – разумеется, если только вы не решаете использовать такие Сцены для передачи дополнительных сведений игрокам. Например, в последнем случае вы можете познакомить героев с осведомителем или привести их в загадочное помещение, заполненное образцами инопланетных технологий. В обратном случае предоставьте игрокам самим разобраться с наполнением Переходной сцены. Тем не менее, если вы видите, что в вашей истории нет места ни для одной Переходной сцены – особенно в конце каждого Акта, – исправьте эту ошибку. У героев должна оставаться возможность периодически собираться на базе, планировать операции, просматривать найденные материалы или даже – в случае с последним сюжетом – переместиться на орбитальную станцию, где пришельцы держат заложников.

- Как только вы составите все необходимые заметки, подумайте о создании Событийных вех или Приобретений, которыми могут заинтересоваться ваши игроки. Вам нужно совсем немного: и те, и другие из предложенных элементов вы можете связать тематически (например, герои могут зарабатывать достаточно очков опыта при прохождении Вехи, чтобы получить возможность купить новое Приобретение). Разумеется, вы вполне можете провести историю, даже ограничившись личными Вехами персонажей и базовыми характеристиками, входящими в стандартные карты героев, однако в этом случае вы лишите игроков выбора, а также шанса проявить свои творческие способности в добавлении новых элементов в общий сюжет. Если ваша история посвящена побегу суперзлодеев, хорошей Вехой будет возвращение преступников в укреплённые камеры. Если речь идёт о нападении пришельцев, то Приобретение в форме инопланетного оружия может показаться игрокам настоящей наградой, особенно если они с самого начала сюжета искали возможность найти что-нибудь подобное для борьбы с захватчиками. Кроме того, вы можете предложить игрокам добавить в карту героев Комплект способностей, основанный на инопланетных технологиях (будь это бронекостюм, нанобайтовая экипировка или огромные бластеры). Позвольте им поменяться местами со своими противниками!

- Наконец, продумайте развязку. Решите, какие действия будут считаться выигрышными, а какие – проигрышными для героев. Определите их конечные цели. Тем не менее, что гораздо важнее любых побед или поражений, продумайте методы подведения итогов. Что произойдёт, если протагонисты вернут всех злодеев в тюрьму, а что – если многие всё ещё останутся на свободе? Как герои смогут восстановить свой город после атаки пришельцев? Сможет ли правительство Калифорнии сделать что-нибудь для защиты своих городов от *грядущей* инопланетной атаки, если о ней сообщат герои? Помните, что развязка может

стать предпосылкой для новой истории, первой сценой в которой будет как раз эпизод, демонстрирующий последствия деятельности героев. Если вы намекнёте в развязке на появление ещё большей угрозы, пробуждённой действиями протагонистов, игроки будут с нетерпением ожидать следующего События. Возможно, побег из тюрьмы стал лишь поверхностной частью более тёмного и глобального плана, а нападение инопланетян на Лос-Анджелес было лишь частью разведывательной операции, за которой последует *настоящая* атака.

В качестве наглядного примера События вы можете использовать минисюжет, приведённый ниже. Он позволит вам понять, по каким принципам вообще строятся новые приключения. Кроме того, вы можете уже сейчас начать вносить изменения в этот сюжет, и когда вам покажется, что вы уже готовы перейти к созданию собственных приключений, ничто не мешает вам использовать приведённые ниже сюжетные элементы в качестве образцов.

Создание нового События – это весёлый и интересный способ проявить свои творческие способности, совместив их с любовью к героям Марвел и создав что-нибудь специально для своих игроков. В качестве последней рекомендации мы просим не стесняться заимствовать идеи из полноценных комиксов и вносить изменения даже в центральные Сцены официальных Событий. Во Вселенной Марвел ничто не бывает статичным!

Мини-событие: Побег

Восстание в тюрьме для суперзлодеев открывает орде преступников путь на свободу.

Всё начинается с Карла Ликоса – суперзлодея, считающегося опасным преступником из-за своих способностей к энергетическому вампиризму и превращению в чудовище по имени Саурон. Мутанты Диких земель, бывшие сообщники Ликоса, решают вытащить его с Баржи – самой строго охраняемой и защищённой тюрьмы на свете. В этих целях Брейнчайльд, коварный лидер Мутантов, заключает сделку с Электро, согласно которой последний должен будет отключить силовые генераторы Баржи. После того, как Электро добивается успеха, суперзлодеи поднимают восстание, позволяя Ликосу сбежать, не привлекая внимания охраны, занятой подавлением мятежа.

Это двухактовое Мини-событие служит вступительным приключением. Оно основано на знаменитой истории Брайана Майкла Бендиса, которой были посвящены первые шесть выпусков Новых Мстителей. Ничто не мешает вам как использовать эту историю, в точности следуя приведённым ниже предложениям, так и адаптировать её под вкусы вашей компании. Лучше всего это Событие подходит для группы из 3-6 персонажей. В целом оно рассчитано приблизительно на две сессии.

Предложенные Событийные вехи и карты злодеев позволяют расширить это Событие и на большее число Акт. Всё, что написано дальше, Хранитель может использовать по своему усмотрению. Что касается игроков, то мы настоятельно рекомендуем им не лишать себя удовольствия и прекратить чтение этой истории.

Карты злодеев

Описание карт злодеев, сбежавших с Баржи, начинается со страницы 150, хотя граф Нефария, Резня, Головорез, Тиранозавр Рекс, несколько рапторов, Саурон, Мутанты Диких земель и ложная Чёрная вдова Елена Белова описаны в соответствующих Фазах действия.

Второй Акт необязателен

Хотя история опирается на сюжет Новых Мстителей #1-6, игрокам может показаться достаточным просто отследить сбежавших злодеев или последовать вашим собственным идеям, предлагающим новый взгляд на действия злодеев, устроивших побег с Баржи. Вы как Хранитель всегда обладаете правом направить события в другом направлении. Второй акт может даже рассматриваться как отдельная история, в которой будут действовать Мстители, Фантастическая четвёрка, Люди-Икс или свободная комбинация этих супергероев.

Каждый Акт достаточно вольно обходится со структурой Событий, которую мы предложили ранее на стр. 120. В них только вкратце освещены Сеттинг, Зацепки и Завязка для каждого из двух Акт наряду с несколькими Фазами действий, позволяющими сохранять темп истории. С другой стороны, мы разбросали по всему описанию дополнительные идеи, предложения и источники вдохновения, позволяющие ввести в игру новые Фазы действий, Переходные сцены и столкновения с неупомянутыми ранее злодеями.

Подготовка к Событию

“Побег” практически не требует подготовки перед игрой. Вот всё, что вам нужно сделать:

- Прочитайте описание всего События и ознакомьтесь с картами суперзлодеев наряду с ключевыми Сценами.
- Когда ваша игровая компания соберётся на первую сессию, попросите игроков выбрать по одному герою из предложенного списка. Единственным героем, которого желательно не вводить в Первом Акте, считайте Часового: в остальном выбор героев несколько не ограничен. Если во Втором Акте к вам присоединяется новый игрок, а герои уже освобождают Боба Рейнолдса из его камеры на Барже, предложите новому участнику эту роль.

- Каждый игрок должен выбрать две Вехи, которые он будет осуществлять в ходе игры. Каждый может выбирать как Вехи, предложенные в карте героя, так и особые Событийные вехи.

- Если игроки выбирают героев, не входящих в предложенный список, убедитесь, что вы можете объяснить их участие в этой истории. Хорошей идеей будет привязать действия таких героев хотя бы к одной Событийной вехе, что обеспечит их действиям определённую связь с событиями Побег.

- Убедитесь, что у вас хватает дайсов, жетонов для отражения Сюжетных очков и других материалов для проведения игры. Также вам будет легче вести игру, если вы сразу ознакомитесь с показателями Кооперации протагонистов и Вехами, выбранными каждым из игроков. При желании вы можете даже составить список этих характеристик, который вы сможете держать под рукой на протяжении всей игры.

- Если это ваша первая сессия по героической игре **Марвел**, вам следует рассказать игрокам о правилах и доступных картах героев. Передайте каждому все необходимые карты и списки.

Структура События

Побег включает в себя два Акта. Каждый Акт наделяет игроков множеством самых разных возможностей проявить силы и навыки своих героев, а также предоставляет Хранителю огромный список злодеев, которые помогут вам поддержать обилие динамики в ходе игры.

- Первый Акт посвящён самому побегу злодеев с Баржи. С последствиями побега и придётся иметь дело протагонистам.

- Второй Акт служит отдельной историей о путешествии в Дикие земли, хотя значительную часть информации, необходимой для этого путешествия, герои узнают в ходе Первого Акта.

Событийные вехи

Каждое Событие располагает по меньшей мере двумя Вехами, привязанными непосредственно к сюжету истории. Побег предлагает игрокам сразу три Вехи, а потому игроки могут выбрать одну или сразу две из них взамен тех, которые упомянуты в их личных картах. Если сразу несколько игроков хотят заняться прохождением одной Вехи, разрешите им это. Принцип “первому достаётся всё” здесь ни к чему.

Важная информация

Убедитесь, что вы хорошо знаете, какие из этих Вех проходят герои. Все они связаны с ключевыми идеями Мини-события: взаимодействием с Бобом Рейнолдсом, который верит, что совершил ужасное злодеяние, и самовольно заперся в стенах Баржи; пресечением побега с Баржи и – в случае успеха – выявлением личностей, стоящих за всей операцией; а также загадочной деятельностью Щ.И.Т. в Диких землях. Разумеется, игроки вполне могут следовать этим сюжетным линиям, даже не обладая соответствующими Вехами, однако последнее позволило бы им вносить более значимый вклад в создание общей истории.

Свободу Часовому

Боб Рейнолдс, также известный как Часовой, – один из героев, забытых всем миром. Возможно, вы связаны с ним законными соглашениями, или, может быть, вы просто старый друг, который только недавно вспомнил о нём. Хотя он добровольно отправился в эту тюрьму за убийство своей жены Линди, отказавшись от суда, вы верите, что ему следует находиться на свободе.

1 ХР, когда вы находите Боба Рейнолдса и представляетесь ему.

3 ХР, когда вы убеждаете Часового действовать, вне зависимости от того, уговариваете ли вы его стать героем или просто покинуть стены своей тюрьмы.

10 ХР, когда вы убеждаете Часового вернуться в общество или, напротив, остаться под замком ради обеспечения безопасности всего мира.

Розыск беглецов

На Барже отбывали свой срок одни из самых опасных злодеев этого мира. Когда они вырвались на свободу, вы оказались в числе небольшой горстки супергероев, набравшихся смелости догнать их и вернуть в тюремные стены. Однако вас не оставляет один вопрос: кто на самом деле стоит за побегом?

1 ХР, когда вы побеждаете и берёте в плен суперзлодея, сбежавшего с Баржи.

3 ХР, когда вы позволяете злодею сбежать ради того, чтобы помочь невинному человеку или союзнику.

10 ХР, когда вы отслеживаете группу злодеев, стоящую за побегом, и либо передаёте её властям, либо присоединяетесь к ней.

Суперагент Щ.И.Т.

Вы работаете на Щ.И.Т. либо работали на него раньше. Когда наступает критическая ситуация, вы понимаете, что должны выступить против этой угрозы совместно с другими агентами. Однако что если именно они представляют собой настоящую угрозу?

1 ХР, когда вы помогаете агентам Щ.И.Т. нейтрализовать злодея.

3 ХР, когда вы отказываетесь выполнять указания совета Щ.И.Т. ради благополучия окружающих.

10 ХР, когда ваша группа и члены Щ.И.Т. выступают друг против друга, и вы выбираете одну из сторон.



Акт первый: Побег с Баржи

Первый Акт содержит все Сцены, действие которых разворачивается на Барже – тюрьме, предназначенной для содержания суперзлодеев. Акт начинается с реакции героев на сообщения о побеге и заканчивается после того, как ситуации удаётся вернуть стабильный характер.

Сеттинг: Баржа

Баржа считается сверхукреплённым правительственным учреждением, в котором содержатся заключённые суперзлодеи. Тюрьма расположена на острове в водном пространстве Ист-Ривер к востоку от Нью-Йорка.

- Баржа представляет собой лишь часть грандиозного тюремного комплекса Рикерс-Айланд, однако именно в ней содержатся более восьмидесяти злодеев, терроризировавших Нью-Йорк, включая заклятых врагов Человека-паука, Фантастической четвёрки и Мстителей.

- Тюремный комплекс оснащён специальными защитными механизмами, подавляющими суперсилы заключённых в него злодеев.

- Большое влияние на тюремную администрацию имеет Щ.И.Т. (шестьдесят семь хорошо подготовленных агентов организации постоянно работают в стенах Баржи).

- В отличие от остальной части тюремного комплекса, Баржа не обладает сообщением с суши; достичь её можно лишь водным или воздушным путём (обычно на лодке или вертолёте, хотя многие супергерои располагают более впечатляющими способами пересечения таких расстояний).

Важные места

Вот общий перечень мирных локаций, встречающихся в пределах Баржи. Вы можете использовать их при создании Переходных сцен или при описании внутреннего пространства тюрьмы. Наряду с описанием каждой локации приведены и её Отличия.

Посадочная площадка

На острове расположена широкая, хорошо очищенная площадка, **Открытая всем элементам**. Её основной функцией служит посадка вертолётов. Посетители и заключённые, прибывшие на Баржу, должны сначала пройти через **Бронированные передние двери**, постоянно охраняемые агентами Щ.И.Т.

Подводный комплекс

Под зданиями административного комплекса, возвышающегося на поверхности острова, расположены восемь подводных уровней. Чем опаснее злодей, тем более глубокий уровень отводят под его содержание. Каждый уровень состоит из сетки тюремных камер с редкими коридорами. Каждая камера подводного комплекса располагает **Феноменальным уровнем безопасности** – она построена из стали с адамантиевой прослойкой, а вместо окон используются двусторонние видеоширмы. Силы каждого из заключённых подавляются **Механизмами сверхъестественной защиты**, каждый из которых носит индивидуальный характер (наркотические таблетки в еде, силовые поля и т.д.) и обладает различными эффектами на заключённых. К несчастью, когда Электро отключает силовые генераторы Баржи, подводные уровни получают характеристики **Кромешная темнота** и **Лабиринт коридоров**.

Лифтовые шахты и воздуховоды

Ко всем уровням Баржи подведены шахты лифтов и воздуховоды. Они не могут послужить путями для спасения, однако легко могут стать **Хорошими местами, чтобы спрятаться** или осложнить ситуацию из-за условий **Замкнутого пространства**.

Электростанция

Хотя она и предназначена для выработки электроэнергии на случай чрезвычайной ситуации, Электростанция – не ровня Электро. Учитывая, что собственность здесь принадлежит главным образом агентству ЩИ.Т., генераторы могут быть основаны на **Технологиях Старка**, хотя, равным образом, могут оказаться и **Дешёвыми заменителями**, которые были выбраны руководством тюрьмы для сокращения расходов. Перезапуск генераторов требует не только отремонтировать их после удара Электро, но и добраться до них через несколько уровней безопасности, а потому локация может оказаться прекрасным местом для нападения заключенных со спины.

Зацепка:

Свистать всех наверх

Определите, с чего начинается Событие. Электроприборы в тюрьме требуют энергообеспечения не только от генераторов Рикерс-Айланд, но и от генераторов значительной части Нью-Йорка, которые питают центральную электростанцию острова. Как только электростанция выходит из строя и в тюрьме погасает свет, все супергерои в окрестностях могут понять, что для злодеев подобная катастрофа может стать удобной возможностью для побега.

Зацепки, приведённые ниже, позволят вовлечь в историю многих известных героев Вселенной Марвел. Некоторые из этих идей также связаны с определёнными Событийными вехами; равным образом, Вехи отдельных героев могут подсказать вам, где начинается игра тот или иной персонаж.

- **Человек-паук** находится в Нью-Йорке и собирается провести вечер со своей возлюбленной, Мэри Джейн, когда до него доходят новости об отключении питания на острове.

- **Сорвиголова** (также известный как Мэтт Мёрдок) прибывает на Рикерс-Айланд со своим партнёром Фогги Нельсоном. Он собирается посетить Боба Рейнольдса, больше известного как Часовой. Этот таинственный супергерой утверждает, что убил свою жену, а потому сам попросил, чтобы его заперли на Барже. О нём мало что известно, и Мэтт собирается выяснить как можно больше.

- **Люк Кейдж** и/или **Железный кулак** выступают в качестве телохранителей Мэтта Мёрдока/Сорвиголовы.

- **Женщина-паук** (известная также как Джессика Дрю) и/или **Мисс Марвел** (Кэрол Дэнверс) попадает на Баржу по поручению агентства Щ.И.Т., сопровождая важных чиновников наряду с Мэттом Мёрдоком и его компанией.

- **Капитан Америка** пролетает над Нью-Йорком в военном вертолете, направляясь в Вашингтон на конференцию по государственной безопасности, когда Баржа подвергается нападению со стороны Электро. Атмосферные помехи вынуждают вертолёт сесть. **Чёрная вдова** или **Чёрная пантера** также могут находиться в воздухе на пути в Вашингтон.

- **Железный человек** проводит деловую встречу в собственном предприятии на Лонг-Айленде. Он только начинает готовиться к программной речи, когда до него доходят сообщения о критической обстановке на Барже.

- **Мистер Фантастик** и **Леди-невидимка** наслаждаются редкой спокойной ночью на улицах города после очередного визита в космос с другими членами своей группы. **Человек-факел** может тусоваться в клубе в другой части города или смотреть матч с **Существом** в Здании Бакстера в окружении попкорна и хот-догов.

- **Росомаха**, как и другие представители Людей-Икс (Броня, Зверь, Колосс, Циклоп, Эмма Фрост, Призрачная кошка или Шторм) собираются в доках рядом с Ист-Ривер, уже понимая, что на Барже происходит что-то неладное.

Вы можете смешивать и сочетать эти элементы так, как нравится вам самим. Капитан Америка, Люк Кейдж или Росомаха могут заменить Женщину-паука или Мисс Марвел в качестве сопровождающих. Люк Кейдж и Железный кулак могут помогать Тони Старку в кампании по сбору средств. Человек-паук может сопровождать Мэтта Мёрдока в своём настоящем облике Питера Паркера, нанятого сделать несколько запоминающихся фотографий.

Фогги Нельсон

Партнёр Сорвиголовы по юридическим делам, известный как Фогги Нельсон, не обладает какими-либо характеристиками. Он выступает в роли передвижного Отличия сцены, предоставляя d8 тем, кто пользуется его юридической помощью, или d4 + CO, когда он попадает в беду и герои сами должны спасать его. Вы как Хранитель можете – или даже *должны* – регулярно помещать его в опасные ситуации. Если злодею удастся победить героя, защищающего Нельсона (использовав d8 или более крупный дайс в качестве итогового), он может вместо этого вырубить самого Нельсона, причинив тем самым герою эмоциональный стресс.

Ресурсы Щ.И.Т.

Любой супергерой, обладающий связями с агентством Щ.И.Т. (то есть располагающий Вехой *Суперагент Щ.И.Т.*), может запросить поддержку вооружённого отряда тюремных охранников. Они могут предоставить герою возможность провести собственные, более эффективные атаки. Вы как Хранитель можете как взять отряд агентов под личное управление, так и передать его игроку. Тем не менее, на Барже не должно находиться более четырёх агентов *в пределах одной локации*. Злодеи могут ликвидировать одного агента, использовав против него d10 или d12 в качестве итогового дайса, поскольку технические представители организации считаются Экспертами. Подробности по использованию специалистов описаны на стр. 104.

Эксперт из агентства Щ.И.Т.

Соло **d4**

Друг **d6**

Команда **d8**

Нательная броня **d6**

Система коммуникаций **d6**

Лёгкое оружие **d6**

Запас рока

В начале Акта запас рока представлен двумя шестигранниками.



Завязка:

С чего начинается действие

Итак, наступает момент для первого кадра Сцены. По мере того как дела приобретают всё более пугающий оборот, для героев становится всё очевиднее, что необходимо что-либо предпринять. Тем, кто ещё не добрался до острова, нужно найти способ попасть на Баржу, в то время как персонажи, уже попавшие внутрь, оказываются в темноте в крайне опасных условиях. У вас есть возможность обставить этот эпизод как Фазу действия, однако ничто не мешает сделать из него и Переходную сцену. Если у кого-либо возникают проблемы с перемещением на Баржу, устройте Фазу действий, чтобы повысить динамику стартовой Сцены. Если же герои уже добрались до Баржи и вот-вот вступят в конфликт, вы можете предоставить им последний шанс накопить ресурсы и собраться с силами, прежде чем броситься навстречу опасности.

Как попасть на остров

Небо над Ист-Ривер неожиданно озаряется ослепительной вспышкой, после чего весь Манхэттен и прилегающие к нему районы лишаются электроэнергии. На Барже происходит что-то неладное, но как герои смогут туда попасть? Персонажи, способные летать или обладающие аналогичными силами, могут добраться до острова без труда, однако другим, вполне вероятно, придётся столкнуться с трудностями.

Из города в данный момент вылетает несколько военных вертолётов, и существует множество способов – как законных, так и нет – оказаться среди их пассажиров. Кроме того, по реке движутся лодки, некоторые из которых могут подойти к острову.

Тем не менее, герои, ещё не успевшие попасть на Баржу, могут даже получить определённое преимущество в поимке злодеев, выбирающихся с острова. Впрочем, самые хитроумные из злодеев не станут рисковать и постараются избежать маршрутов, по которым герои движутся к острову.

Электро сбегает с Карлом Ликосом

Те, кто ещё не успел добраться до Баржи, могут увидеть, как Электро улетает прочь вместе с фигурой какого-то заключённого. Хотя самого Электро нетрудно узнать, лицо заключённого невозможно распознать с такого расстояния, особенно учитывая, что он находится в теле человека, а не в своей знаменитой форме Саурана. Персонаж, решивший проследовать за ними, способен догнать злодеев, однако в этом случае он позволит вырваться на свободу ещё большему числу злодеев. Скорее всего, идеальным вариантом будет маленький эпизод, в котором герои просто увидят улетающих прочь злодеев. Догнать их они ещё успеют, но позже!

Электро

Максвелл “Макс” Диллон [имя известно властям]

Инженер-электрик Макс Диллон стал жертвой несчастного случая на работе. В результате аварии он превратился в живой электрический конденсатор, после чего решил использовать новообретённые навыки для проведения незаконной деятельности. Хотя время от времени он сталкивался со Мстителями, Фантастической четвёркой и Сорвиголовой, его основным соперником всегда оставался Человек-паук, против которого он выступал как в одиночку, так и при поддержке других заклятых врагов Питера Паркера.

В этом Событии Электро получает выгодное предложение отрубить генераторы Баржи и освободить Карла Ликоса. Он не собирается задерживаться в этом месте, чтобы бороться с какими-либо героями, однако, скорее всего, он не станет покидать Баржу при первой же возможности, потому что захочет продемонстрировать заключённым, кого они могут поблагодарить за спасение.

Отличия

Я не потерплю неуважения!

Больше мощи!

Где мне расписаться?

Кооперация

Соло **d8**

Друг **d6**

Команда **d10**

Живой конденсатор

Электрический выстрел **d12**

Подчинение электричества **d10**

Феноменальная скорость **d8**

Феноменальная сила **d8**

Полёт **d6**

СЭФ: Поглощение энергии. В случае успешной реакции на атаку, основанную на электроэнергии, используйте итоговый дайс противника в качестве трюка или продублируйте дайс от способности *Живой конденсатор* на ближайшее действие. В случае провальной реакции вы можете вложить **d6** из запаса рока и всё равно использовать этот СЭФ.

СЭФ: Высвобождение. Увеличьте на +1 или продублируйте любую способность *Живого конденсатора* при ближайшем броске. Если действие оканчивается провалом,

использованная способность ослабляется на -1 шаг. Для восстановления прежнего уровня необходимо активировать брешь.

Предел: Заземление. Если противник использует заземление или обладает способностью подавлять электричество, повысьте любой дайс из запаса рока или добавьте в него d6. Отключите все способности *Живого конденсатора* до тех пор, пока не решите вложить d6 в его активацию.

Специализации

Криминальный эксперт d8

Научный эксперт d8

Технический эксперт d8

Путь к свету

Незадолго до атаки герои, посещавшие Баржу по тем или иным причинам, получают от администрации или охранников рутинное описание систем безопасности всего комплекса, включая действие инновационных технологий по подавлению суперсил, особенности содержания и, разумеется, наличие бдительных агентов Щ.И.Т. Тем не менее, когда свет погасает – и даже красные аварийные лампочки стремительно начинают утрачивать силу – тюрьма лишается своих основных преимуществ.

Главная проблема с пребыванием в тюрьме для психов и суперзлодеев заключается в том, что здесь практически нет такого явления, как запасные выходы. Иными словами, на любом уровне Баржи можно обнаружить лишь несколько дверей и безопасных маршрутов, поскольку в обратном случае заключённым давно удалось бы найти способ сбежать отсюда.

Когда свет начинает гаснуть, у героев остаются буквально мгновения на определение своих действий, поскольку вокруг практически моментально наступает кромешная темнота. В зависимости от ситуации, герои, начинающие игру внутри Баржи, могут даже оказаться больше заинтересованы в том, чтобы сбежать от злодеев, чем остановить их.

Действие: Дерзкий побег

Это Фаза действий. Вы можете начать её сразу после того, как протагонисты окажутся на острове или в тёмных помещениях Баржи. Её основная задача – вовлечь героев в целую череду столкновений с суперзлодеями.

Граф Нефария считается одним из самых опасных злодеев, содержащихся в стенах Баржи. Хотя его первоочередная задача заключается в освобождении, он не побоится отомстить знакомым героям, которые попадутся ему на пути. Учтите, что граф не станет возвращаться за своими товарищами, если герои успеют схватить их у него за спиной, а кроме того, он не станет отвлекаться на схватки с героями, если те не будут стоять непосредственно у него на пути.

Поскольку для выхода из тюрьмы граф пробивает огромную дыру рядом с посадочной площадкой Баржи, герои могут столкнуться с ним, даже если сами только прибывают на остров. Способности графа Нефарии зиждутся на ионной энергии. Благодаря Кинетическому контролю он способен отбрасывать людей прочь от себя, а также защищаться от большинства обычных атак. Специальный эффект *Поглощение энергии* наделяет его защитой от нормальных источников энергии. Если герои сталкиваются с ним поодиночке или с напарниками, граф Нефария будет противостоять им один. Тем не менее, если герои действуют группой, граф может возглавлять целую банду злодеев (либо он может попробовать сбежать, не рискуя таким опасным противостоянием).

Варианты побега

- Все герои находятся внутри Баржи и видят, что одним из первых у выхода на поверхность оказывается граф Нефария, расталкивающий преграды при помощи кинетической энергии.

- В прошлом граф работал с несколькими содружествами злодеев, и в особенности с участниками Смертоносного легиона. Один из представителей этого общества – Живой лазер – также заточён в стенах Баржи. Если только его камера по каким-то причинам не сохранила свои защитные качества, он выбирается наружу и присоединяется к графу.

Тигровая акула и Броненосец, скованные одной цепью, также могут присоединиться к этой импровизированной версии Смертоносного легиона – как и Серая горгулья. Подобно самому графу, эти злодеи ставят перед собой единственную задачу – выбраться из тюрьмы, а потому героям они станут противостоять лишь в том случае, если те сами встанут у них на пути.

- Если граф ускользает, он может отправиться в Дикие земли для восстановления своих сил и контактов. А потому герои могут получить шанс на реванш уже в следующем Акте.

Граф Нефария	
Граф Лучино Нефария [имя известно публично]	
Отличия	
Разрушитель Тёмный гений Эгоистичен	
Кооперация	
Соло d8 Друг d6 Команда d10	
Контроль над ионами	
Электрический выстрел d8 Кинетический контроль d10 Предзвуковой полёт d8 Сверхчеловеческая стойкость d10 Сверхчеловеческая скорость d10 Сверхчеловеческая сила d10 СЭФ: Атака по области. Выберите сразу несколько целей. За каждую дополнительную жертву вы получаете дополнительный d6 и можете выбрать ещё один итоговый дайс. СЭФ: Укрепление. Отключите одну из суперспособностей и увеличьте другую на +1. СЭФ: Поглощение энергии. В случае успешной реакции на атаку, основанную на какой-либо энергии, используйте итоговый дайс противника в качестве трюка или продублируйте дайс от способности <i>Контроль над ионами</i> на ближайшее действие. В случае провальной реакции вы можете вложить d6 из запаса рока и всё равно использовать этот СЭФ. Предел: Ионное истощение. Отключите одну из суперспособностей и добавьте d6 в запас рока. Для восстановления силы активируйте брешь.	
Специализации	
Мастер бизнеса d10 Эксперт боевых искусств d8 Криминальный мастер d10 Эксперт по запугиванию d8 Научный мастер d10 Технический эксперт d8	

Действие: Резня во тьме

Те, кто оказался в стенах тюрьмы и особенно в нижней, подводной её части, могут столкнуться с Резнёй – ключевым антагонистом этой Фазы действий. Под этим прозвищем скрывается полубезумный, опасный злодей, предпочитающий прятаться в тенях. Так, герои, осматривающие помещение в темноте, в котором они оказались заперты, могут неожиданно натолкнуться на кровавые щупальца, выскальзывающие из темноты.

Резня – давний враг Человека-паука, однако просто для добавления пикантности этой ситуации попробуйте натравить его на другого протагониста. Как правило, Резня просто выбрасывает из теней свои щупальца и выкрикивает жуткие пророчества о том, что он собирается сделать с жертвой. Также он предпочитает схватывать жертв одну за другой,

затаскивая их в темноту. В целом он не боится выступить в открытом бою против нескольких персонажей, поскольку его симбиот гарантирует, что даже в худшем случае Резня отделается сравнительно легко. Кроме того, Резня постоянно подпитывается жизненными соками своих жертв. Наконец, телепатические способности монстра способны извлекать из памяти жертв самые мучительные воспоминания, с тем чтобы он мог добавить их в качестве преимущества к своим броскам. Последнее чаще всего используется им для причинения эмоционального стресса.

Резня обладает СЭФ *Весь арсенал*, который позволяет ему использовать сразу несколько способностей, ослабляя их на -1 позицию за каждую дополнительную силу.

Обратите внимание, что Человек-паук не способен использовать своё Паучье чутьё для получения каких-либо преимуществ в бою с Резнёй.

Клетус Кэсиди [имя известно властям]		Резня
Безумен Скрытен Жаждет убийств		Отличия
Соло d10 Друг d8 Команда d6		Кооперация
Феноменальная стойкость d8 Превращение d8 Растяжение d8 Сверхчеловеческая рефлекс d10 Сверхчеловеческая выносливость d10 Сверхчеловеческая сила d10 Телепатия d8 Щупальца d8 Лазание по стенам d6 Использование паутины d6 СЭФ: Подпитка. При успешном выполнении действия, основанного на применении Щупалец, физический стресс возрастает на +1. СЭФ: Весь арсенал. Используйте сразу несколько суперсил из Комплекта. Каждая дополнительная способность ослабляет все силы на -1. Предел: Уязвимость к звуку и пламени. Когда Резня вынужден защищаться от действий, основанных на использовании пламени или громкого звука, он получает эмоциональный стресс, равный итоговому дайсу противника, даже если тот не причиняет ему физического вреда. Поддавшись эмоциональному стрессу, Резня сбежит прочь.		Симбиот
Эксперт боевых искусств d8 Эксперт по скрытности d8 Эксперт по запугиванию d8		Специализации

Варианты Резни во тьме

- Даже в одиночку Резня может стать чрезвычайно опасным противником для целой команды супергероев, однако если вы хотите сделать схватку по-настоящему трудной, ничто не мешает вам послать на поддержку чудовищу ещё нескольких суперзлодеев. Особенно интересно будет натравить на героев кого-нибудь наподобие Головореза, Паззла

или Бритвенного кулака, которые могут перенять тактику хаотических нападений Резни и использовать ошеломление протагонистов для того, чтобы напасть на них со спины.

• Резня уже успел породить вторичных симбиотов. Эти “потомки” способны заражать людей и превращать их в новых носителей угрозы. Пожертвовав d10 из запаса рока, вы можете заставить Резню породить “ребёнка”, который попытается захватить тело одного из вышеописанных злодеев. Хотя такой заключённый немедленно получает Комплект способностей Резни, каждая из суперсил уступает аналогичным силам самого монстра.

Паразитизм

Феноменальная стойкость **d8**

Сверхчеловеческие рефлексy **d10**

Феноменальная выносливость **d8**

Сверхчеловеческая сила **d10**

Лазание по стенам **d6**

Использование паутины **d6**

СЭФ: Подпитка. При успешном выполнении действия, основанного на применении Щупалец симбиота, физический стресс возрастает на +1.

СЭФ: Весь арсенал. Используйте сразу несколько суперсил из Комплекта. Каждая дополнительная способность ослабляет все силы на -1.

Предел: Уязвимость к звуку и пламени. Когда симбиот вынужден защищаться от действий, основанных на использовании пламени или громкого звука, он получает эмоциональный стресс, равный итоговому дайсу противника, даже если тот не наносит ему физического вреда. Поддавшись эмоциональному стрессу, симбиот сбежит прочь.

Верните мне снаряжение!

Ниже упомянуты несколько злодеев, которые *не* располагают своим снаряжением к моменту побега. А потому они не способны пользоваться особыми силами, зависящими от их снаряжения. До тех пор, пока им не удастся ворваться в оружейное хранилище или складское помещение, они будут бессильны. Тем не менее, вложив d6 или более крупный дайс, вы как Хранитель можете ввести такого злодея в игру уже со снаряжением в руках, объяснив это тем, что он успел добраться до хранилища конфискованного имущества незадолго до этого момента. Кроме того, если вы захотите вернуть этих антагонистов на более поздних этапах истории (например, когда герои начнут отлавливать уже сбежавших заключённых), снаряжение может уже оказаться у них на руках.

- Хемистро (стр. 153)
- Кроссбоунс (стр. 154)
- Головорез (стр. 156)
- Пазл (стр. 158)
- Мистер Ужас (стр. 160)
- Бритвенный кулак (стр. 162)

Действие: Шайка злодеев

Хотя из тюрьмы пытаются сбежать и несколько известнейших суперзлодеев мира, среди них хватает и простых заключённых, сумасшедших или злодеев, способности которых не заслуживают особого внимания. Некоторые из них считаются достаточно сильными, но до сих пор страдают от эффектов наркотических и седативных средств, использованных тюремщиками для подавления их могущества. Такие злодеи могут собраться в огромную и сплочённую банду, особенно если герои загонят их в тесное помещение, в котором не так-то легко развернуться.

Банда отличается Кооперацией в Команде 5d6, поскольку условия побега подталкивают их помогать друг другу. Если герой причиняет банде по меньшей мере d8 стресса, он может решить отобрать у банды один из шестигранников в качестве результата своего действия. Герой способен использовать против банды *Атаку по области* (или вложить СО в атаку по нескольким целям), с тем чтобы отобрать сразу несколько шестигранников.

Банда второстепенных злодеев

Всевозможные негодяи, мошенники и просто плохие парни, не заработавшие особого авторитета в криминальных кругах.

Отличия

Опасные

Отчаянные

Одурманенные препаратами

Кооперация

Команда 5d6

Способности толпы

Захват d8

Травля d8

СЭФ: *Атака по области.* Выберите сразу несколько целей. За каждую дополнительную жертву вы можете взять один шестигранник и выбрать ещё один итоговый дайс.

Предел: *Плотность толпы.* Каждый d8 или более крупный дайс, выбранный в качестве итогового, позволяет отобрать у толпы один из шестигранников. Как только все пять шестигранников будут отняты, толпа рассеется.

Они пытались лишить нас силы

Среди злодеев встречаются те, кого накачали столь сильными веществами или на кого направили действия столь мощных аппаратов по приглушению силы, что каждый из них начинает игру с помехой уровня d10 (соответственно Одурманен или Ослаблен). Тем не менее, как только Электро отключает систему безопасности Баржи вместе со всеми источниками питания, седативные препараты и технологии начинают утрачивать своё воздействие на злодеев. Как только вы как Хранитель решаете вложить ради них d10, эта помеха исчезает. Если злодеям удаётся сбежать, то в последующих сценах, когда герои встретят их уже за пределами тюрьмы, они освободятся от этой помехи, даже если вы не вкладывали в это d10.

- Бушвокер (стр. 157)
- Констриктор (стр. 158)
- Контролёр (стр. 158)
- Кроссфайр (стр. 159)
- Крестоносец (стр. 159)
- Гравитон (стр. 160)
- Менталло (стр. 164)
- Пурпурный человек (стр. 166)
- Пугало (стр. 166)

Варианты толпы

• В конце этого События будет представлен раздел с картами знаменитых злодеев, которые могут представлять собой более сложную (и интересную) группу антагонистов. Сосредоточьтесь прежде всего на злодеях, упомянутых во врезке “Верните мне снаряжение!”. Также вы можете пожертвовать d6 или более крупный дайс из запаса рока, с тем чтобы вернуть такому злодею экипировку или позволить ему наткнуться на оружейный склад агентства Щ.И.Т. Позже такой злодей может присоединиться к толпе, повысив напряжённость этой сцены.

• Герои могут наткнуться на две противоборствующие банды, каждую из которых возглавляет известный суперзлодей – например, Пазлз, Контролёр, граф Нефария или Пурпурный человек. Сражение сразу двух банд друг с другом и с супергероями – особенно на фоне *Атак по области* и использования Предела *Плотность толпы* – может привести к одной из самых запоминающихся батальи в игре!

Переходная сцена:

Разговор с Бобом

Это Переходная сцена, и ваша задача – дать игрокам передышку, особенно если они оказались на нижних уровнях тюрьмы.

Боб Рейнольдс, также известный как Часовой, находится в своей камере на одном из самых последних уровней Баржи. Хотя его дверь открылась так же, как и двери в камерах других злодеев, он не предпринимает ни малейших попыток сбежать. Выглядит он как лохматый бездомный мужчина в золотисто-синей униформе. Роберт уверен, что он убил свою жену Линди (это не соответствует действительности) и потому заслуживает того, чтобы закончить свою жизнь в тюрьме (что может вызвать споры у протагонистов). Психические способности Боба столь велики, что он заставил весь мир буквально *забыть* о его существовании. Тем не менее, с нарушением магнитных полей Баржи воздействие Боба на память окружающих начало ослабевать, что даёт некоторым соратникам Часового (возможно, даже одному из героев) вспомнить о прошлых приключениях с Бобом.

Если герои решат заглянуть в камеру к Бобу в промежутках между столкновениями, позвольте им поговорить с этим отчаявшимся человеком. Поскольку этот эпизод запланирован в качестве Переходной сцены, в камере нет никаких злодеев, устроивших засаду на протагонистов. Вместо этого героям предоставляется первый с начала истории шанс перевести дыхание, оправиться от части стресса и попытаться уговорить Боба Рейнольдса помочь им. Для того, чтобы уговорить этого запуганного героя предпринять какие-нибудь действия (конкретные или нет), персонажи могут пройти проверку на Психологию. Кроме того, выманить героя из клетки им может помочь активация соответствующих Отличий. Учитывая почти абсолютную уверенность Боба в собственной вине, персонажам придётся сделать бросок против запаса рока с добавлением d12. Если героям удастся уговорить его, он может понять, что ему действительно пора действовать.

Кроме того, они могут использовать помощь Боба в качестве полноценного Приобретения. Сделав успешный бросок и вложив 5 XP, герои могут заручиться его поддержкой во Втором Акте. Вложив сразу 10 XP, они смогут уговорить его помогать им напрямую уже с этого момента. Если они захотят пожертвовать ещё большим количеством опыта, то Часовой по их просьбе может буквально схватить одного – даже самого могущественного – злодея и просто пробить им путь на поверхность, оставив героев разбираться с менее значимыми проблемами.

Переходная сцена:

Зачистка и расследования

Как только герои вступают в открытую борьбу, ход ближайших Сцен может показаться достаточно предсказуемым. В дополнение к попыткам самих героев остановить побег, на территории Баржи высаживается всё больше агентов Ш.И.Т., а кроме того, многие из злодеев не обладают достаточным объёмом средств или суперспособностей, которые позволили бы им выбраться из тюрьмы. А потому герои очень быстро перейдут от обычного противостояния с суперзлодеями к более интригующему вопросу: кто и с какой целью организовал побег? Последнее приводит героев к Переходной сцене, которая, по всей видимости, и завершает этот Акт.

Вы можете начать эту Сцену сразу после того, как герои встретили графа Нефарию, Резню, одну или две банды второстепенных злодеев и, возможно, ещё нескольких персонажей по вашему выбору. Данная Сцена может стать идеальным местом для перехода к следующему Акту, в ходе которого герои посетят Дикие земли в поисках злоумышленника, стоявшего за побегом. Позвольте героям восстановить свои силы и подготовиться к наступлению, используя свои связи и обзаведясь дополнительными преимуществами. Также вы можете предложить игрокам накопить ресурсы, основанные на их Специализациях. Активация этих ресурсов предоставит им не только соответствующий дайс, но и необходимую информацию. Сообразительные игроки могут придумать, как использовать в этих целях и другие Специализации в дополнение к перечисленным ниже.

- **Бизнес:** Наёмники или злодеи по найму регулярно получают оплату через оффшорные банки и компании-однодневки. Тем не менее, даже эта практика не всегда позволяет скрыть цепочку следов, ведущую к заказчику преступления. Герой, воспользовавшийся своими

контактами в сфере бизнеса, может узнать, что Максвелл Диллон, также известный как Электро, недавно получил огромную сумму денег из Парижа, однако отправитель явно не был гражданином Франции.

- **Скрытность:** Из своих источников в Щ.И.Т. и других шпионских организациях герой может узнать, что власти приказали заведомо исказить информацию о реальных событиях, произошедших на Барже. Исследование этого заказа может привести к секретному посту Щ.И.Т. в Антарктиде, возведённому на самой границе с Дикими землями. Также протагонисты могут узнать, что с Баржи пропал энергетический вампир по имени Карл Ликос, также известный как Саурон. Последний известен активной деятельностью именно в этой части мира.

- **Криминал:** Судя по всему, в преступном мире начинают ходить слухи о человеке, который мог устроить такой масштабный побег. Во многом они основаны на сведениях о некоем Брейнчайльде, который всю предыдущую неделю (или даже две) искал в городе суперзлодеев, способных к телепортации или воздействию на электричество. Поскольку Электро успел отозваться на его поиски быстрее, чем кто-либо другой, криминальный мир мог затаить на него обиду – что и даёт герою возможность получить эти сведения.

- **Запугивание:** Запугав нескольких заключённых, персонаж может узнать, что незадолго до начала побега на Барже появился Электро, который проник в камеру экстрасенса по кличке Саурон, проживавшего до момента заключения в Диких землях.

- **Психология:** Этот ресурс даёт те же эффекты, что и Запугивание – с тем исключением, что герой действует мягче и пытается войти в положение жертвы.

- **Техника:** Герой получает достаточный объём инсайдерской информации и секретов, позволяющих ему понять, как действовал Электро. Изучив эти сведения, он неожиданно понимает, что след ведёт к тайному посту Щ.И.Т. в Антарктиде, который был вычеркнут из официальных данных месяц или даже два назад. Сейчас этот пост даже не числится в перечне областей, интересующих агентство.

Варианты расследования

При желании вы можете использовать эти идеи для основания полноценных Фаз действий, которые заполняют промежуток между Первым и Вторым Актами.

- Герои могут вступить в конфликт с директором Щ.И.Т. Марией Хилл – высокомерной женщиной, убеждённой в том, что у неё нет времени на возню с эгоистичными супергероями. Любым персонажам, связанным с её организацией или работающим непосредственно на неё, Хилл приказывает держаться подальше от Диких земель и отказаться от дальнейшего расследования. Если протагонисты пытаются убедить её рассказать о произошедшем, им необходимо пройти проверку против запаса рока. В случае успеха она согласится перевезти их на территорию секретного поста (разумеется, если они ещё не получили в своё распоряжение Гелионосец – подробности можно найти во врезке “Приобретения”). В случае провала Щ.И.Т. встаёт у них на пути, и герои не получают второго шанса переубедить директора организации.

- Вполне возможно, что протагонисты захотят выследить Электро в Париже. Сейчас он находится в ресторане, где убеждает свою подружку оставить город и отправиться с ним путешествовать по всему миру, чтобы транжирить заработанные деньги. Если герои столкнутся с ним в городе и сумеют схватить или вытянуть из него дополнительную информацию, он может и предоставить им кое-какие сведения о побеге (в первую очередь – о предложении мутантов из Диких земель достать из тюрьмы Карла Ликоса).

Приобретения

Наряду с повышением характеристик герои могут потратить ХР на особые преимущества, перечисленные ниже. Каждый из этих ресурсов привязан к конкретной Событийной вехе, а потому доступен только героям, идущим по соответствующему пути.

Обратите внимание, что каждое преимущество обладает двумя уровнями, оценивающимися в 5 и 10 очков соответственно.

- **[5 ХР/10 ХР] Освобождение Часового:** Любой игрок, потративший 10 ХР, может уговорить Часового не просто выйти из своей камеры, но и помочь разобраться с проблемой

на Барже. В этом случае Часовой помогает герою лишь один раз, после чего улетает прочь. Если игрок дополняет свои уговоры ещё 5 очками, Часовой может вернуться к нему во Втором акте в качестве полноценного “ресурса”. Герой может вкладывать равнозначное число очков для того, чтобы снова и снова заручаться поддержкой Боба Рейнолдса.

- **[5 XP/10 XP] Получение доступа к элитным бойцам Щ.И.Т.:** Одно дело – быть суперагентом Щ.И.Т., и совсем другое – обладать секретным доступом к запросу поддержки агентства. За 5 XP игрок может заручиться поддержкой четырёх агентов Щ.И.Т. до конца Акта или запросить транспортировку всей своей группы в Дикие земли на Гелионосце. Трата 10 очков также позволяет использовать одну из этих опций, однако в дополнение к ней Гелионосец окажет поддержку героям ещё один раз, когда у них возникнет особенно острая потребность в помощи. Эта поддержка наделяет героев возможностью закончить Сцену прямо здесь и сейчас, самостоятельно описав итог столкновения без каких-либо проверок.

- **[5 XP/10 XP] Путь к искуплению:** Путём расхода 5 очков опыта герой может обратиться к свету одного из злодеев. Если он побеждает его в бою, а затем показывает ему истинный путь, такой злодей становится доступен для полноценной игры. В этом случае вам нужно будет лишь внести определённые корректировки в его карту, а также повысить на один шаг показатели Кооперации. Кого именно из злодеев следует подтолкнуть к свету, решает именно тот игрок, который вкладывает очки опыта. Ценой 10 XP он не только открывает злодею глаза на его преступления, но и заручается его поддержкой, после чего бывший злодей выступает на протяжении Второго Акта в качестве второстепенного персонажа. Тем не менее, он сможет принять участие только в одном крупном сражении, прежде чем решит заняться собственными делами.

Акт второй: В Дикие земли

Второй Акт позволяет героям принять участие в путешествии по затерянному миру – так называемым Диким землям, в которых и скрывается суперзлодей Карл Ликос. Также они могут задаться целью расследовать ситуацию со странными слухами о заброшенной базе Щ.И.Т.

Сеттинг: Дикие земли

Дикие земли раскинулись в глубине Антарктиды. Они представляют собой тропический регион, окружённый вулканами и населённый уцелевшими динозаврами, болотным народцем, людьми-обезьянами и другими причудливыми созданиями. Представители Диких земель много раз были вынуждены бороться за свою независимость, и последние десятилетия им удавалось жить в относительной свободе. Дикие земли считаются богатейшим источником антарктического вибриума, также известного как “антиметалл” из-за своей способности разрушать любой другой металл, известный человечеству. Здесь же можно найти артефакты пришельцев, руины древних цивилизаций и другие удивительные тайны Земли.

Важные места

Ключевые локации этого сеттинга служат декорациями для поддержания атмосферы Диких земель. Конкретные Отличия, влияющие на игромеханику, указаны в описании соответствующих Сцен.

Джунгли

Эта локация представляет собой самые буквальные знойные джунгли огромных размеров, наполненные **Опаснейшими представителями флоры и фауны**, включая динозавров, гигантских кошек, обезьян, птиц и других первобытных или мутировавших животных. Племенные культуры заменяют здесь очаги цивилизации, но и они ограничивают свою деятельность только **Тропической глушью** (см. описания Сцен “Динозавры!” и “Нападение мутантов!”)

Остатки цивилизации

В джунглях герои могут наткнуться на руины старинных сооружений, от антарктической базы Магнето до **Обители высшей науки**, некогда выстроенной в этом месте богами или пришельцами. Многие из них уже успели **Зарасти**, а также были разграблены суперзлодеями или представителями диких племён (см. Сцену “Саурон!”)

Возвышенности

Над джунглями возвышаются всевозможные взгорья, плато, холмы и вулканы. Некоторые из них **Покрыты травянистыми равнинами**, другие представляют собой всего лишь мрачные пустоши, усеянные **Обломками** (см. Сцену “Тайный отряд Щ.И.Т.”)

Зацепка:

Выслеживание Карла Ликоса

Герои быстро определяют, что Электро навестил Баржу для освобождения Карла Ликоса – энергетического вампира, способного похищать жизненные силы других людей. Он долгое время прятался в Диких землях, а потому герои могут с большой вероятностью предположить, что и теперь он скрылся в своей старинной обители.

- Герои, как-либо связанные с агентством Щ.И.Т (Капитан Америка, Чёрная вдова, Мисс Марвел, Женщина-паук и любой другой герой, идущий по пути соответствующей Вехи), могут обнаружить, что досье Ликоса заблокировано и перенесено в архив с ограниченным доступом. Кроме того, пост агентства в Антарктиде действует в автономном режиме, что никогда не позволялось делать постам, размещённым в столь отдалённых землях.

- Герои, связанные с Людьми-Икс (Броня, Зверь, Колосс, Циклоп, Эмма Фрост, Призрачная кошка, Шторм или Росوماха) знают о способности Карла Ликоса превращаться в гигантского птеродактиля – в обличье которого он больше известен как Саурон, – сразу после поглощения силы мутантов. Также им известно, насколько он опасен в подобной форме.

- Человек-паук или Фантастическая четвёрка (Чёрная пантера, Мистер Фантастик, Человек-факел, Леди-невидимка и Существо), а также любые герои, упомянутые в двух предыдущих пунктах, осведомлены о конфликтах, проистекавших на территории Диких земель; кроме того, они знают, что чаще всего такие конфликты разворачивались вокруг богатейших ресурсов этого удивительного края.

Запас рока

В начале Акта запас рока представлен двумя шестигранниками. Не забывайте вкладывать их в активацию особых угроз и опасностей, упомянутых в описании конкретной Сцены.



Завязка: Переход к действиям

Сюжетная линия Второго Акта разворачивается в Диких землях, однако в самом начале герои оказываются на Восточном побережье Соединённых Штатов – а лучше всего, в Нью-Йорке. Вполне очевидно, что им предстоит решить, как покрыть расстояние, разделяющее Нью-Йорк от Антарктиды.

Путешествие на другой континент

Добраться до Диких земель можно сразу несколькими способами, и некоторые из них можно назвать куда более эффективными, чем другие.

- Хорошо обеспеченные герои или представители какой-либо частной корпорации, такие как Железный человек или Железный кулак, могут обладать воздухоплавательным судном или летательным аппаратом, мощность которого позволяет долететь до Антарктиды путём активации Бизнес-ресурсов. Например, Железный человек может воспользоваться новым Квинджетом (сверхзвуковым костюмом).

- Агенты Щ.И.Т. могут реквизи́ровать транспорт своей организации, однако для этого им понадобится внести изменения в свои файлы и замести другие следы, которые могут привлечь к ним внимание руководства. Обладатели элитного доступа могут и уговорить Марию Хилл предоставить им транспорт на законных основаниях.

- Люди-Икс могут позаимствовать Икс-Джет – например, свой знаменитый Блэкбёрд, – обладающий достаточными ресурсами для перелёта на Дикие земли. Последнее требует активации Технических ресурсов или Вождения. Фантастическая четвёрка может воспользоваться Фантастикаром или аналогичным сверхзвуковым транспортным средством.

Через несколько часов после отправления команда прибывает на антарктический континент, пролетая над Заливом Маргерит и вулканическим хребтом, который плавно переходит в джунгли. Атмосферные условия и странные электромагнитные возмущения (свойственные всей территории Диких земель) мешают протагонистам выбрать место посадки *вне* джунглей.

Возвращение из Диких земель

Вылет с Диких земель не должен представлять особых проблем, если только герои не утратят средств передвижения. Тем не менее, вполне вероятно, что их джет или самолёт будет уничтожен (или хотя бы выведен из строя) стаей динозавров. Если это произойдёт, герои могут попытаться убедить агентов Щ.И.Т. прийти им на помощь и забрать их в обжитые части света, особенно если они уже встретились с Еленой Беловой и её тайным отрядом (последнее предполагает уничтожение секретного поста Щ.И.Т. Гелионосцем). Последняя задача становится особенно лёгкой при наличии элитного доступа к ресурсам организации. Также герои могут попытаться использовать какой-нибудь инопланетный артефакт или пережиток древней цивилизации либо – если героям известно о способах установки такого контакта – связаться с Ка-Заром или его женой Шанной Дьяволицей. Вы можете решить, что эта парочка вечных странников сейчас находится вне Диких земель, а можете просто сказать, что они посетили континент одновременно с героями и совершенно не против предоставить им частный самолёт (или другое средство передвижения). Наконец, в руинах герои могут наткнуться на устройство телепортации, оставленное пришельцами. В Диких землях возможно всё!

Действие: Динозавры!

Эта Сцена следует сразу после того, как герои приземляются в джунглях и покидают средство передвижения. Если они находятся вместе, то из-за деревьев появляется огромный тиранозавр Рекс, который раздавливает самолёт своими могучими лапами. Взрыв окутывает ближайшие деревья языками пламени и создаёт оглушительный грохот.

Если герои прибывают на континент поодиночке или расходятся сразу по прибытии, оставьте появление тиранозавра на более поздний период События, когда запас рока вырастет хотя бы на несколько дайсов. В этом случае героев со всех сторон атакуют мелкие стаи рапторов. Как только герои побеждают их (вероятно, сплотившись друг с другом), из-за деревьев наконец появляется тиранозавр, который и уничтожает их средство передвижения. Хотя в этой Сцене действует только один монстр такого размера, в округе находится до шести этих хищников. Вы можете разделить их на две стаи по три динозавра, на три пары или выбрать любую другую комбинацию. Пару тиранозавров хорошо использовать против героев, привыкших действовать Соло, в то время как целая стая может стать хорошей группой антагонистов для двух героев, действующих на основе Кооперации с Другом. Если вы захотите, чтобы тиранозавр появился ещё тогда, когда герои борются с рапторами, он может объединиться с одним из оставшихся динозавров. В противном случае он действует в одиночку.

Гигантский тиранозавр

Действительно крупный представитель своего вида.

Отличия

*Свирепый
Голодный*

Глупый

Кооперация

Соло **3d8**

Друг **2d6**

Команда **d4**

Теропод

Могучие лапы **d10**

Огромная голова **d10**

Короткие руки **d4**

Прочная кожа **d10**

СЭФ: Атака по области. Выберите несколько целей. За каждую дополнительную жертву добавьте по одному d6 к броску и выберите по одному дополнительному итоговому дайсу.

СЭФ: Удар с разбега. При попытке атаковать сразу три или большее число жертв усильте на одну ступень или продублируйте дайс от *Могучих лап*. Затем отключите эту способность. Для восстановления используйте *Короткие руки*.

СЭФ: Мощные челюсти. При атаке одной-единственной жертвы усильте или удвойте дайс, полученный от Огромной головы. Затем отключите эту способность. Для восстановления вложите d8 из запаса дайсов.

Предел: Огромный размер. Не способен атаковать противника, размером уступающего ребёнку, а также не способен протиснуться между близко стоящими камнями. Испытывает и другие проблемы, которые может вызвать подобный рост. Вы как Хранитель можете использовать Огромный размер в качестве помехи, чтобы добавить d6 в запас рока. Для устранения этой помехи также вкладывается d6.

Специализации

Эксперт по запугиванию **d8**

Стая рапторов

Один или несколько сноровистых велоцирапторов.

Отличия

Стайная тактика

Хитрее, чем кажутся

Назойливые

Кооперация

Соло **d4**

Друг **2d6**

Команда **3d8**

Стайная тактика

Феноменальная стойкость **d8**

Феноменальная скорость **d8**

Острые когти **d8**

СЭФ: Атака по области. Выберите несколько целей. За каждую дополнительную жертву добавьте по одному d6 к броску и выберите по одному дополнительному итоговому дайсу.

СЭФ: Рвать, резать, терзать! Добавьте d6 к проверке атаки, однако ослабьте на -1 самый высокий дайс в своём запасе. Увеличьте физический стресс на +1.

Предел: Плотность стаи. Для уничтожения стаи героям необходимо полностью устранить дайсы Кооперации рапторов с Другом или в Команде (то есть нанести 2d6 или 3d8 стресса), в зависимости от размера стаи.

Специализации

Эксперт боевых искусств **d8**

Эксперт по скрытности **d8**

Примечание: Специализации используются только тогда, когда в стае остаётся только последний раптор. В этом случае он пытается убежать, используя эти Специализации. В случае успеха он попытается вернуться позже в истории, чтобы преследовать героев или напасть на них из засады.

Переходная сцена:

После динозавров

После того, как герои расправляются с динозаврами, имеет смысл устроить Переходную сцену, позволяющую им восстановить силы. Сюжет этой Сцены можно закрутить вокруг исследования джунглей или поиска тайного поста Щ.И.Т. В последнем случае герои сталкиваются с тайным отрядом Щ.И.Т. под руководством Елены Беловой. Если же они отправляются в джунгли, сцена перетекает в схватку с мутантами.

Действие: Засада мутантов!

Любой герой, ранее уже посещавший Дикие земли (Циклоп, Колосс, Росомаха, Человек-паук и некоторые другие), знает о существовании первобытных племён, многие представители которых мутировали по воле Магнето. Также им известно о привычке этих примитивных людей нападать из засады большими толпами. Именно последнее и происходит в этой сцене.

Фаза действия начинается с того, что герои, обладающие Феноменальными или более развитыми Восприятием (**d8** и выше), замечают неожиданную тишину в окружающих джунглях. Спустя несколько секунд из-за деревьев выскакивает целая орда полуголых, заросших шерстью дикарей. Некоторые мутанты – особенно из числа тех, кто перечислен ниже – действуют более осмысленно и остаются в задних рядах, пока запас рока не вырастет хотя бы на два дайса или пока их собратья не будут побеждены – в зависимости от того, что случится раньше. Лишь после этого они нападают.

Толпа мутантов

Орда безымянных противников.

Отличия

Брутальные

Свирепые

Мутанты

Кооперация

Команда **5d6**

Способности толпы

Захват **d8**

Травля **d8**

СЭФ: Атака по области. Выберите сразу несколько целей. За каждую дополнительную жертву вы можете взять один шестигранник и выбрать ещё один итоговый дайс.

Предел: Плотность толпы. Каждый **d8** или более крупный дайс, выбранный в качестве итогового, позволяет отобрать у толпы один из шестигранников. Как только все пять шестигранников будут отняты, толпа рассеется.

Мутанты Диких земель обладают разными темпераментами и способностями, однако они работают как одна Команда (используя соответствующий показатель Кооперации). Как правило, Вертидже начинает бой с искажения мыслей противника, стараясь нанести как можно больше ментального стресса, после чего самые развитые с физической точки зрения мутанты бросаются в атаку. Брейнчальд по возможности держится позади, надеясь на защиту более сильных сородичей наподобие Люпо или Барбаруса.

Барбарус

Подлинное имя неизвестно

Отличия

Агрессивный

Преданный

Прямолинейный

Кооперация

Соло **d6**

Друг **d4**

Команда **d8**

Генетика мутанта

Сверхчеловеческая сила **d10**

Сверхчеловеческая стойкость **d10**

СЭФ: *Атака по области.* Выберите сразу несколько целей для атаки. Добавьте по одному **d6** и выберите по одному дополнительному итоговому дайсу за каждую дополнительную жертву.

СЭФ: *Четыре руки.* Возьмите сразу два дайса за счёт Сверхчеловеческой силы, а также выберите дополнительный итоговый дайс. Затем отключите Сверхчеловеческую силу до тех пор, пока не решите вложить **d6** для её восстановления.

Предел: *Слабая воля.* Усиьте на одну степень стресс или уровень помехи, вызванного манипулированием. Добавьте **d6** в запас рока.

Специализации

Эксперт боевых искусств **d8**

Брейнчайльд

Подлинное имя неизвестно

Отличия

Жадный

Подобострастный

Настоящий гений

Кооперация

Соло **d6**

Друг **d4**

Команда **d8**

Генетика мутанта

Феноменальная стойкость **d8**

Феноменальная сила **d8**

Телепатия **d6**

СЭФ: *Сосредоточение.* Любая проверка, основанная на силах из Комплекта *Генетика мутанта*, позволяет заменить два дайса одинакового размера одним дайсом размера +1.

СЭФ: *Понимание ситуации.* Добавьте *Телепатию* к любой проверке коллективной работы. Если она оканчивается успешно, добавьте в запас рока дайс, равный по размеру итоговому дайсу этого действия.

Предел: *Слабая воля.* Усиьте на одну степень стресс или уровень помехи, вызванной манипулированием. Добавьте **d6** в запас рока.

Специализации

Научный мастер **d10**

Технический мастер d10

Любо

Подлинное имя неизвестно

Отличия

Собакоподобная внешность

Прислужник

Агрессивный

Кооперация

Соло d6

Друг d4

Команда d8

Генетика мутанта

Феноменальная стойкость d8

Феноменальная сила d8

Феноменальные рефлексы d8

СЭФ: *Клыки и когти.* При броске на атаку добавьте в запас дайсов d6, ослабьте самый высокий дайс на -1 степень, а также увеличьте на +1 наносимый физический стресс.

СЭФ: *Призыв стаи.* Используйте итоговый дайс в конце действия для того, чтобы создать преимущество *Доисторические волки*. Увеличьте это преимущество на +1.

Предел: *Слабая воля.* Усиьте на одну степень стресс или уровень помехи, вызванной манипулированием. Добавьте d6 в запас рока.

Специализации

Эксперт боевых искусств d8

Вертидже

Подлинное имя неизвестно

Отличия

Аморальный

Зависимый

Восприимчивый

Кооперация

Соло d6

Друг d4

Команда d8

Генетика мутанта

Феноменальная стойкость d8

Феноменальная сила d8

Психический удар d10

СЭФ: *Атака по области.* Выберите сразу несколько целей для атаки. Добавьте по одному d6 и выберите по одному дополнительному итоговому дайсу за каждую дополнительную жертву.

СЭФ: *Подавление.* При использовании *Психического удара* Вертидже может израсходовать свой итоговый дайс на отключение суперсилы противника, равной или уступающей по уровню итоговому дайсу Вертидже. Если суперсила противника превышает уровень итогового дайса, Вертидже может просто ослабить её на -1. Для восстановления силы противник должен активировать брешь.

Предел: *Слабая воля.* Усильте на одну степень стресс или уровень помехи, вызванной манипулированием. Добавьте d6 в запас рока.

Специализации

Эксперт по скрытности **d8**

Эксперт по психологии **d8**

Технический эксперт **d8**

Переходная сцена:

В плену

Если мутантам удаётся заставить героев поддаться стрессу, их похищают и переносят в разрушенную крепость, которая некогда принадлежала Магнето. Возможно, из всей группы будут похищены только несколько персонажей (особенно если до попадания в засаду команда разделилась), однако найти пропавших нетрудно (для этого нужно обладать Восприятием уровня d8 или выше).

Если герои побеждают орду мутантов, у них появляется шанс самостоятельно обнаружить крепость и выследить там Ликоса наряду с оставшимися мутантами. Вы как Хранитель можете воспользоваться своим шансом оборвать Сцену за счёт расхода 2d12 из запаса рока. В этом случае герои могут получить всё тот же шанс добраться до крепости своими силами. Наконец, даже если герои были похищены, они могут попробовать восстановить в этой Сцене часть стресса, даже если они и не в состоянии помочь друг другу. Специализации на Криминале и Технике могут помочь героям создать ресурсы для спасения из плена.

Действие: Саурон!

В данный момент Карл Ликос отдыхает в самом удобном жилище во всех Диких землях, которое ему подарили мутанты. Существует два способа добраться до него. В первом случае героев берут в плен, после чего они пробуждаются уже без снаряжения и суперсил, основанных на элементах экипировки. Также они раздеты и закованы в цепи (помеха d12 **Раздражающие оковы**). Во втором случае они сами отслеживают мутантов и добираются до жилища Ликоса. Любой мутант, не побеждённый в предыдущей схватке, оказывается здесь, а потому легко может присоединиться к своим и в новом бою.

Тем, кто пытается поговорить с ним, Карл объясняет, что если он вернётся в тюрьму, правительство подвергнет его программе “Оружие Икс”, а кроме того, ему не хочется, чтобы какие-то супергерои разрушили мирный договор между мутантами Диких земель и агентами Щ.И.Т. Ликос не может сдерживать в своём голосе нотки высокомерия (что добавляет итоговые дайсы от любых его действий к запасу рока), а по окончании диалога приказывает всем присутствующим в Сцене мутантам убить героев.

Как только начинается бой, Карл Ликос высасывает энергию из ближайшего супергероя и убегает прочь. С этого момента он может расходовать похищенную энергию на повышение своих физических сил; кроме того, если ему удаётся похитить силу мутанта, он сам получает часть их способностей или СЭФ.

Кроме того, он способен превратиться в огромного птеродактиля, хотя в этом случае он будет причинять меньше стресса при перекачке энергии из мутантов. В этой форме Саурон способен использовать СЭФ “*Огненное дыхание*”, а также хватать врагов и взмывать с ними в небеса.

Карл Ликос/Саурон

Доктор Карл Ликос [имя публично известно]

Отличия

Ленивый

Зависимый

Психиатр

Кооперация

Соло **d10**

Друг **d6**

Команда **d8**

Энергетический вампир

Феноменальные рефлексy **d8**

Феноменальная выносливость **d8**

Осушение **d10**

СЭФ: Укрепление. Пожертвуйте итоговым дайсом, полученным в конце действия, основанного на *Осушении*. Повысьте на один уровень Стойкость, Силу или Скорость Карла Ликоса.

СЭФ: Трансформация. При успешном действии, направленном против жертвы с Пределом *Мутант*, понизьте физический стресс на -1 и активируйте Комплект способностей *Птеродактиль*.

СЭФ: Имитация. При успешной проверке, основанной на *Осушении* и направленной на жертву, обладающую Пределом *Мутант*, Ликос может добавить в своей Комплект новую способность или СЭФ равного уровня. В этом случае он не причиняет жертве никакого стресса. Новая суперспособность или СЭФ выбираются из числа способностей жертвы.

Предел: Голод. Если Карл Ликос проваливает действие, основанное на *Осушении*, он получает эмоциональный стресс, равный собственному итоговому дайсу. Если жертвой действия должен был стать мутант, этот стресс увеличивается на +1. Как только Ликос поддастся своему стрессу, Комплект способностей *Энергетический вампир* отключается полностью до тех пор, пока Карл не активирует брешь противника.

Птеродактиль

Энергетический удар **d8**

Феноменальная стойкость **d8**

Предзвуковой полёт **d8**

Сверхчеловеческая сила **d10**

СЭФ: Огненное дыхание. Увеличьте на одну ступень или возьмите второй дайс от *Энергетического удара*. Атака использует энергию пламени и отключает способность Ликоса к *Энергетическому удару* сразу после использования. Для восстановления Карлу необходимо активировать брешь противника.

СЭФ: Когти. При атаке вы можете добавить к броску **d6** и снизить самый высокий дайс в запасе на -1. Физический стресс увеличивается на +1.

Предел: Уязвимость к холоду. Если противник использует в нападении чрезвычайно низкую температуру или замораживающие эффекты, в запас рока добавляется **d6**, однако физический стресс Карлу Ликосу увеличивается на +1. Если Карл поддаётся физическому стрессу, нанесённому холодом, Комплект *Птеродактиль* отключается полностью.

Специализации

Медицинский эксперт **d8**

Научный эксперт **d8**

Технический мастер **d10**

Вариант: Машины Брейнчайльда

- Один из местных мутантов, известный как Брейнчайльд, выстроил в поселении своего племени несколько специальных машин, на которых можно основывать трюки уровня Технического мастера (по обычным правилам). Сам Брейнчайльд мечтает испытать свои генетические машины на супергерое, который ещё не является мутантом, и превратить его в мутировавшего монстра. Для этой цели ему подойдёт Чёрная вдова, Железный кулак, Железный человек или любой другой супергерой с совершенно обычным человеческим организмом. Если один из этих героев поддастся стрессу во время боя, Брейнчайльд

прикажет своим собратьям перенести героя в одну из этих машин и дёрнуть за рычаг запуска.

- Если во время боя герой поддаётся стрессу, вы можете вложить любой дайс из запаса рока с тем, чтобы создать для него помеху *Преданный*. Уровень помехи равен вложенному дайсу. До тех пор, пока персонажа не удастся вызволить из этого состояния, помеха будет препятствовать его действиям и даже реакции на чужие действия, если для броска потребуется использовать технологии или инструменты. Научные и Технические мастера способны постепенно избавиться от этой помехи по правилам стандартного восстановления после стресса.

Варианты Сцены

- Для повышения сложности этой Сцены вы можете поддержать Саурана силами дружественных мутантов. А потому вы можете вложить по одному d8 за каждого нижеописанного мутанта (Амфибиуса, Белизну и Червя), который будет помогать Саурану в течение этой Сцены. Равным образом, вы можете вложить d10, чтобы ввести в Сцену их всех. Расход d6 позволит ввести в Сцену целую банду мутантов. Если в предыдущей Сцене герои не успели нейтрализовать всех мутантов (Барбаруса, Брейнчайльда, Вертидже и Люпо), они могут выскочить из джунглей и оказать Саурану поддержку. В последнем случае вам не нужно расходовать дайсы рока.

- Конкретные события этой Сцены зависят от подхода самих героев. Если они приходят в эту локацию как единая команда, Ликос прикажет своим помощникам выступить против них, чтобы у него появилось время сбежать. Если герои приходят к нему поодиночке или в парах, Ликос будет вести себя более уверенно или даже дерзко. Как бы то ни было, во всех этих случаях мутанты должны броситься в атаку первыми, в то время как Ликос будет выкрикивать свои аргументы, укреплять запас рока или просто пытаться сбежать. Сама Сцена должна закончиться битвой с Саураном или, если ему удастся сбежать, погоней за ним – которая сформирует уже новую Сцену.

- Если конфликт с Карлом Ликосом/Саураном повышает запас рока на два дайса, в бой вступает тайный отряд Щ.И.Т., немедленно переходя к устранению Ликоса. Равным образом, если кто-либо из героев покидает поле боя и выходит за пределы обители Ликоса, команда Елены Беловой нападает на него.

Амфибиус

Подлинное имя неизвестно

Отличия

Привык к воде

Жабообразный мутант

Жестокий

Кооперация

Соло **d4**

Друг **d6**

Команда **d8**

Генетика мутанта

Феноменальная стойкость **d8**

Феноменальная сила **d8**

Феноменальные рефлексy **d8**

СЭФ: *Атака с прыжка.* Добавьте d6 в запас дайсов при проведении наступательных действий. Ослабьте самый высокий дайс в запасе на -1. Если действие оканчивается успешно, повысьте физический стресс на +1.

Предел: *Уязвимость к высоким температурам.* Атаки, основанные на использовании жара или огня, повышают физический стресс на +1. Запас рока при каждой такой атаке дополняется новым d6.

Предел: *Слабая воля.* Усильте на одну степень стресс или уровень помехи, вызванной манипулированием. Добавьте d6 в запас рока.

Специализации

Эксперт боевых искусств **d8**

Эксперт скрытности **d8**

Белизна

Подлинное имя неизвестно

Отличия

Отрепённый

Загадочный

Отзывчивый

Кооперация

Соло **d4**

Друг **d6**

Команда **d8**

Генетика мутанта

Феноменальная стойкость **d8**

Феноменальная сила **d8**

Создание света **d10**

СЭФ: *Атака по области.* Выберите сразу несколько целей для атаки. Добавьте по одному d6 и выберите по одному дополнительному итоговому дайсу за каждую дополнительную жертву.

СЭФ: *Ослепительная вспышка.* Повысьте уровень *Создания света* до 2d10 или d12, однако сразу после использования отключите способность целиком. Для восстановления активируйте брешь игрока.

Предел: *Слабая воля.* Повысьте на одну степень стресс или уровень помехи, вызванной манипулированием. Добавьте d6 в запас рока.

Специализации

Эксперт по скрытности **d8**

Червь

Подлинное имя неизвестно

Отличия

Привык действовать чужими руками

Омерзителен

Склизкая кожа

Кооперация

Соло **d8**

Друг **d4**

Команда **d6**

Генетика мутанта

Феноменальные рефлексy **d8**

Феноменальная выносливость **d8**

Управление разумом **d8**

Склизкое прикосновение **d8**

СЭФ: Атака по области. Выберите сразу несколько целей для атаки. Добавьте по одному d6 и выберите по одному дополнительному итоговому дайсу за каждую дополнительную жертву.

СЭФ: Психоактивная слизь. Добавьте к броску d6, однако устраните самый высокий дайс из запаса. Любой итоговый дайс, использованный для создания помех на основе слизи, также причиняет ментальный стресс, на -1 ступень уступающий уровню этой помехи.

Предел: Только слизь. Червь способен использовать управлять разумом только тех жертв, которых он покрыл слизью благодаря использованию предыдущей способности.

Предел: Слабая воля. Повысьте на одну степень стресс или уровень помехи, вызванной манипулированием. Добавьте d6 в запас рока.

Специализации

Технический эксперт d8

Действие: Тайный отряд Щ.И.Т.

Герои, добравшиеся до секретного поста организации Щ.И.Т., столкнутся с группой Елены Беловой – второй Чёрной вдовы (прошедшей то же обучение, что и Наташа Романова, хотя на этот раз Вдовой оказывается блондинка). Насколько позволяют узнать её связи с организацией, герои вторглись на территорию Щ.И.Т., а потому она уполномочена открыть огонь на поражение. Елена будет игнорировать любые упоминания о контактах самих героев с правительством или Щ.И.Т.: её секретная группа работает на загадочную фигуру из числа руководителей организации, а не агентство в целом. Она может даже ворваться в разгар сражения с Карлом Ликосом, особенно если запас рока вырастет сразу на несколько дайсов (или если вы просто решите, что пора двигаться дальше). Елене поручено ликвидировать Ликоса и мутантов в целях прикрытия заговора внутри Щ.И.Т. Если Елену встречает герой-одиночка, её отряд состоит из неё и трёх других агентов организации. Последние будут скорее помогать ей осуществлять свои действия, чем вести огонь по собственной инициативе. Если Елена сталкивается с двумя героями, работающими в паре, размер группы останется прежним, однако каждый член будет действовать в индивидуальном порядке. Если с Еленой сталкиваются сразу трое или больше героев, группа Елены всегда будет превышать численность команды героев на одного человека (не считая самой Елены).

Хотя Елена окончила испытания *Российской Красной комнаты* с более высокой оценкой, чем знаменитая Наташа Романова, она не проходила дополнительных процедур и программ обучения, а потому её навыки не соответствуют опыту настоящей Чёрной вдовы. Она полагается на свои Специализации, а также ресурсы и трюки (например, **Снайперскую винтовку d8** и **Разрывные пули d8**).

Чёрная вдова

Елена Белова [имя известно публично]

Отличия

Безнравственный ассасин

Просто следует приказам

Всегда пытается что-нибудь доказать

Кооперация

Соло d10

Друг d6

Команда d8

Браслеты Вдовы

Электростатический выстрел d8

СЭФ: Укус Вдовы. Пожертвуйте d6 из запаса рока для повышения *Электростатического выстрела* до уровня d10. После однократного использования эта способность падает до уровня 2d6. Для восстановления прежнего уровня активируйте брешь.

Предел: Снаряжение. Отключите *Браслеты Вдовы* и добавьте d6 в запас рока. Активируйте брешь для восстановления.

Специализации

Мастер акробатики **d10**

Эксперт по бизнесу **d8**

Мастер боевых искусств **d10**

Мастер скрытности **d10**

Мастер вождения **d10**

Ударный отряд

Несколько агентов, подчиняющихся непосредственно Елене Беловой.

Примечание: Эти агенты не имеют никаких личных счётов со Мстителями и другими супергероями, однако они запуганы Еленой Беловой, которая способна без колебаний пристрелить любого, кто попытается оспорить её приказы. В случае, если один из агентов всё же отказывается выполнять её указания, вам не нужно делать никаких дополнительных бросков, однако исчезновение агента из отряда добавляет d8 в запас рока.

Отличия

Чувствуют себя виноватыми

Колеблются

Кооперация

Соло **d4**

Друг **d6**

Команда **d8**

Снаряжение Щ.И.Т.

Нательная броня **d6**

Система коммуникаций **d6**

Лёгкое вооружение **d6**

Развязка: Щ.И.Т. замечает следы

Существует несколько вариантов окончания этого Акта, и большинство из них опираются на исход схватки с Карлом Ликосом, мутантами Диких земель и отрядом Елены Беловой – а возможно, от совместной баталии всех трёх группировок. Для того чтобы подытожить события игровой сессии, подумайте над следующими вариантами:

- Если герои добираются до секретного поста Щ.И.Т., они видят, как местные агенты используют захваченных мутантов для выработки антарктического вибрианиума в здешних шахтах, что, безусловно, не соответствует положениям международного закона. Однако ещё до того как герои успели бы вмешаться, пост буквально взрывается под обстрелом Гелионосца Марии Хилл, которая решила уничтожить этот потенциальный источник скандала прежде, чем миру станет о нём известно. Директор Хилл предлагает героям вернуться в США, понимая, что, вероятнее всего, у них нет на руках доказательств развернувшейся здесь операции.

- Если героям удаётся поймать или ликвидировать Карла Ликоса и мутантов, а также если они могут вернуться в США самостоятельно, они могут решить использовать свои новые знания для расследования заговора внутри Щ.И.Т. Это привлечёт внимание внутренней службы безопасности Щ.И.Т., а потому герои могут обнаружить, как их сервера исчезают без следа, доступ к собственным файлам блокируется и так далее. Если Ликос жив, агенты, ответственные за проведение программы “Оружие Икс”, добираются до него и приступают к новой череде экспериментов.

- Герои могут захватить и допросить Елену Белову, однако она и сама не обладает полной информацией о происходящем. Если героям удастся использовать свои психологические таланты в попытке заручиться её помощью, она вполне может стать их союзником. До недавнего времени она находилась в отставке и зарабатывала миллионы в качестве супермодели и бизнесвумен. А потому, если дать ей шанс, она может присоединиться к героям или хотя бы стать их глазами и ушами в тех стенах, в которых и разворачивается заговор.

Последствия: Новые Мстители

Пройдя через все эти испытания, новая команда героев, вне всяких сомнений, заслужит звание настоящих Мстителей. То, что они решат делать дальше, зависит только от них – и, возможно, состава самой команды. Железный человек и Железный кулак могут предоставить им финансирование на долгие годы, а корпоративные офисы этих супергероев могут стать штаб-квартирами новой организации. Капитан Америка может подтолкнуть их перестроить особняк Мстителей. Люди-Икс могут добровольно передать в пользование новой группе свой особняк в Вестчестере, открыв тем самым новую эру в отношениях между мутантами и героями. Как повернётся эта история, теперь зависит только от вас!

Заключённые Баржи

В следующем разделе приводятся краткие биографии и способности многих преступников, заточённых на Барже, каждый из которых участвует в побеге. Поскольку таких заключённых действительно много, вы не обязаны использовать в игре сразу их всех, однако если вам хочется расширить Побег за пределы двух Актов, скорее всего, именно эти злодеи встанут на пути героев.

Каждая карта злодея основана на правилах создания второстепенных персонажей, а потому дайсы Кооперации распределены по принципу **d4/d6/d8**. Если вам хочется использовать этих персонажей в качестве главных героев, повысьте каждый из уровней Кооперации на +1. Если вы используете их в качестве второстепенных персонажей, ничто не мешает вам как ограничиться лишь одним ключевым Отличием, так и оставить все три.

Врезки “Верните мне снаряжение!” и “Они пытались лишить нас силы” на стр. 132 и 133 позволяют внести определённые изменения в текущие характеристики некоторых злодеев. Так, они могут ещё не добраться до склада со снаряжением или костюмами, наделяющими их особыми силами, а также могут страдать от эффектов, подавляющих их способности. Если вы решаете ввести этих персонажей в историю уже после побега, скорее всего, к моменту встречи с героями они уже вернут свою экипировку, а потому все Комплекты способностей будут работать так, как описано в соответствующих разделах.

Интересным решением может быть проведение игры за злодеев, описанных в этой главе. В последнем случае игроки выбирают себе героев из приведённого ниже перечня. Возможно, кто-нибудь из злодеев решил порвать со своим незавидным прошлым или хотя бы попробовать искупить вину. Не забудьте скорректировать СЭФ и Пределы в соответствующих Комплектах, с тем чтобы игроки могли вкладывать СО (вместо дайсов рока) в активацию особых способностей, а также повысьте значения Кооперации до соответствующих уровней.

Броненосец

Антонио Родригес

Антонио Родригес получил своё оранжевое чешуйчатое покрытие и острейшие когти после того, как объявленный вне закона доктор Карл Малус провёл над ним генетический эксперимент. Обретя рост около 2,2 метров, Броненосец стал постоянно попадать в неприятности с блюстителями закона, даже несмотря на свои попытки вернуться к нормальной жизни. За историю своей криминальной деятельности он неоднократно участвовал в схватках с Капитаном Америкой и другими Мстителями, а также стал рестлером неограниченного класса. Попад в Баржу, Броненосец оказался скован цепью с Тигровой акулой.

Отличия

Проблемы с самоконтролем

Монструозная внешность

По ту сторону закона

Кооперация

Соло **d6**

Друг **d4**

Команда **d8**

Бронированное тело

Копание **d8**

Сверхчеловеческая стойкость **d10**

Сверхчеловеческая выносливость **d10**

Сверхчеловеческая сила **d10**

СЭФ: *Когти.* Добавьте d6 к проверке атаки и ослабьте самый высокий дайс в запасе на -1 ступень. Увеличьте физический стресс на +1.

СЭФ: *Неуязвимость.* Вложите d6 из запаса рока для того, чтобы проигнорировать физический стресс или травму.

Предел: *На волоске от бешенства.* Если противник насмехается над Броненосцем или оскорбляет его, причиняя эмоциональный стресс, увеличьте этот стресс на +1 и добавьте d6 в запас рока.

Специализации

Эксперт боевых искусств **d8**

Примечание: Броненосец скован с Тигровой акулой цепью, а потому оба злодея вступают в игру с помехой *Скованы одной цепью d8*.

Братья Гримм

Перси и Бартон Граймс

Перед тем как стать суперзлодеями, братья Бартон и Перси Граймс приобрели сверхъестественные костюмы Нейтана Долли, также известного как Мистер Кукла. Это позволило им использовать новообретённые навыки для совершения преступлений. Способность вносить в земную реальность изменения, основанные на сказочных образах, делает их непредсказуемыми противниками, которые неоднократно переходили дорогу Железному человеку и другим Мстителям.

Отличия

Кровь слабее водицы

Загнанные

Гонятся за славой

Кооперация

Соло **d4**

Друг **d8**

Команда **d6**

Магический костюм

Колдовские адепты **d8**

Оружие **d8**

СЭФ: *Атака по области.* Выберите сразу несколько целей для атаки. Добавьте по одному d6 и выберите по одному дополнительному итоговому дайсу за каждую дополнительную жертву.

СЭФ: *Магические иллюзии.* Создание преимуществ при помощи *Магического костюма* добавляет к броску d6 и повышает итоговый дайс на +1.

Предел: *Осознанная активация.* Если злодей поддаётся стрессу, теряет сознание или попросту засыпает, *Магический костюм* отключается целиком. Для того, чтобы восстановить его, злодей должен либо избавиться от полученного стресса, либо просто прийти в сознание. Если он получает ментальную травму, *Магический костюм* отключается до её исцеления.

Специализации

Мастер акробатики **d10**

Криминальный эксперт **d8**

Эксперт по бизнесу **d8**

Эксперт по мистике **d8**

Бушвокер

Карл Бёрбанк

Бывший священник Карл Бёрбанк стал убийцей ЦРУ после того, как получил кибернетический протез, прикреплённый к его правой руке. Способность превращать руку в любое оружие позволила ему вступить в открытый конфликт с мутантами, включая знаменитого Росомаху, а позднее – с Сорвиголовой и Карателем. В прошлом он работал с

Тифозной Мэри, однако теперь действует только по найму на совершенно свободных началах.

Отличия

Бывший агент ЦРУ
Проблемы с семьёй
Одержим

Кооперация

Соло **d8**
Друг **d6**
Команда **d4**

Морфическая рука

Феноменальная выносливость **d8**
Оружие **d8**

СЭФ: *Полная автоматизация.* Повысьте на одну ступень или продублируйте дайс, полученный от *Морфической руки*, на ближайшее действие. Если действие проваливается, сбросьте из своего запаса дайс, равный или превышающий по размеру тот, который вы получили благодаря этой способности.

СЭФ: *Второе дыхание.* Вложите дайс из запаса рока в исцеление физического стресса равного размера.

Предел: *Разоружение.* Превратите любую способность *Морфической руки* в помеху и повысьте либо добавьте **d6** в запас рока. Для восстановления активируйте брешь игрока.

Специализации

Эксперт боевых искусств **d8**
Криминальный эксперт **d8**
Эксперт по запугиванию **d8**
Мастер скрытности **d10**

Хемистро

Кельвин Карр

Брат Кельвина Карра, Кёртис, был выдающимся изобретателем, который создал “алхимическую пушку”, способную изменять природу материи. Кельвин похитил его разработку и использовал алхимическое устройство для совершения преступлений. Он сталкивался в открытом бою с Люком Кейджем и работал плечом к плечу с Мародёром. Несмотря на страсть к превращению частей тела противника в бесполезную грудку материи, без своих бластеров Кельвин Карр – не более чем обыкновенный преступник.

Отличия

Кровожадный
Бывший мошенник
Оппортунист

Кооперация

Соло **d8**
Друг **d6**
Команда **d4**

Бластеры на запястьях

Трансмутация **d8**

СЭФ: *Опасная алхимия.* Повысьте или продублируйте итоговый дайс, полученный благодаря *Трансмутации*, на одно действие. Затем ослабьте *Трансмутацию* до **2d6**. Активируйте брешь для восстановления.

Предел: *Снаряжение.* Отключите *Бластеры на запястьях* и добавьте d6 в запас рока. Активируйте брешь для восстановления.

Специализации

Криминальный эксперт **d8**
Эксперт по запугиванию **d8**

Констриктор

Фрэнк Пейн

Получив приказ внедриться в преступную организацию, известную как Корпорация, бывший агент Ц.И.Т. Фрэнк Пейн перешёл на другую сторону и стал убийцей по найму. Он использует пару колец, некогда сделанных из адамантума, а теперь уже состоящих из вибрианума, с тем чтобы сдавливать своих врагов или пропускать электричество сквозь их тело. Он постоянно жалеет о сделанном некогда выборе и пытается реабилитироваться, однако тёмная сторона всегда манит его назад. Наряду со множеством других супергероев он пытался убить Люка Кейджа, Халка и Железного кулака.

Отличия

Истерзан чувством вины
Ветеран Ц.И.Т.
Криминальная знаменитость

Кооперация

Соло **d4**
Друг **d8**
Команда **d6**

Вибраниевые кольца

Электрический заряд **d8**
Растяжение **d8**
Сверхчеловеческая стойкость **d8**

СЭФ: *Захват.* Если Констриктор пытается создать помеху для противника, добавьте к броску d6 и повысьте итоговый дайс на +1.

СЭФ: *Вибраниевое отражение.* При успешном ответном броске против атаки, основанной на звуковых волнах, Констриктор получает трюковый дайс благодаря Электрическому заряду или повышает сам Электрический заряд на +1. Даже если ответный бросок был провален, вы можете вложить d6 из запаса рока для активации этого СЭФ.

Предел: *Обратная связь.* Добавьте или повысьте d6 в запасе рока. Повысьте стресс, полученный от электричества, на +1, либо отключите *Вибраниевые кольца*.

Специализации

Эксперт боевых искусств **d8**
Криминальный эксперт **d8**
Эксперт по скрытности **d8**

Контролёр

Бейзил Сэндхёрст

Искалеченный и травмированный после инцидента в лаборатории, Бейзил Сэндхёрст сумел вернуть себе подвижность только благодаря сверхпрочному экзоскелету. Кроме того, при помощи небольшого диска, который он может прикрепить к жертве, Бейзил способен использовать энергию своего костюма для мысленного управления движениями другого человека. Из-за постоянного желания перехватить контроль над окружающим миром Бейзил неоднократно переходил дорогу Железному человеку, Капитану Америке, Мстителям и другим героям.

Отличия

Эгоманьяк
Уязвим к травмам
Гений-социопат

Кооперация

Соло **d8**
Друг **d4**
Команда **d6**

Экзоскелет

Феноменальная выносливость **d8**
Феноменальная сила **d8**
Полёт **d6**

СЭФ: *Гаджеты.* При создании преимуществ на основе продвинутой технологии добавьте **d6** к проверке и увеличьте итоговый дайс на +1.

Предел: *Подзарядка системы.* Отключите способность самого высокого уровня и добавьте этот дайс в запас рока. Активируйте брешь для восстановления.

Рабские диски

Управление разумом **d6**

СЭФ: *Подкрепление.* Пока враг Контролёра страдает от стресса или помехи, созданной благодаря *Управлению разумом*, Бейзил может повысить на одну ступень или продублировать дайс от одной из способностей *Экзоскелета*.

СЭФ: *Цель захвачена.* Как только Контролёр создаёт помеху для противника или банды, используя свой итоговый дайс либо **d6** из запаса рока, уровень *Управления разумом*, направленного против этой жертвы, повышается до **d10**. Как только вагам удаётся избавиться от этой помехи, *Управление разумом* возвращается на уровень **d6**.

Предел: *Осознанная активация.* Если злодей поддается стрессу, теряет сознание или попросту засыпает, *Рабские диски* отключаются целиком. Для того, чтобы восстановить эту силу, злодей должен либо избавиться от полученного стресса, либо просто прийти в сознание. Если он получает физическую травму, *Рабские диски* отключаются до её исцеления.

Специализации

Криминальный эксперт **d8**
Эксперт по запугиванию **d8**
Технический эксперт **d8**
Научный эксперт **d8**

Кроссбоунс

Брок Румлоу

Брок Румлоу – один из наёмников Красного черепа. Он многократно переходил дорогу Капитану Америке, а также Сорвиголове и Головорезу (Дэниэлу Лейтону). В прошлом он активно сотрудничал с Контролёром.

Отличия

Брутальный наёмник
Мускулистый
Предан Красному черепу

Кооперация

Соло **d8**
Друг **d6**
Команда **d4**

Наёмнический арсенал

Арбалет **d6**

Боевой нож **d6**

СЭФ: *Сосредоточение.* При использовании *Наёмнического арсенала* Брок может заменить два дайса одинакового размера одним дайсом уровня +1.

Предел: *Снаряжение.* Отключите *Наёмнический арсенал* и добавьте **d6** в запас рока. Активируйте брешь для восстановления.

Специализации

Эксперт по акробатике **d8**

Эксперт по вождению **d8**

Мастер боевых искусств **d10**

Мастер скрытности **d10**

Мастер запугивания **d10**

Кроссфайр

Уильям Кросс

Некогда Уильям Кросс работал преподавателем в ЦРУ. В какой-то момент он сговорился с одной сотрудницей исправительного учреждения, с которой крутил роман, и убедил её создать ультразвуковую технологию, управляемую силой мысли. Он инсценировал собственную смерть, подставил сообщницу и похитил разработанную ей технологию. Попытка врагов покуситься на его жизнь обошлась ему потерей глаза и уха, которые он заменил кибернетическим и ультразвуковым имплантами. Он сталкивался в бою с Соколиным глазом и Существом, а совсем недавно – предал “Противников-Ультра” ради получения личной выгоды. К несчастью, после поимки Кроссфайра бросили в ту же камеру Баржи, в которой сидели и преданные им союзники.

Отличия

Спец по промывке мозгов

Меткий стрелок

Планы внутри планов

Кооперация

Соло **d8**

Друг **d4**

Команда **d6**

Кибернетика

Феноменальное восприятие **d8**

Управление разумом **d8**

СЭФ: *Ультразвуковой имплант.* При проведении атаки против одной-единственной жертвы повысьте или продублируйте дайс, полученный от *Управления разумом*. Сбросьте самый крупный дайс из запаса, но добавьте к результату броска третий дайс.

Предел: *Перегрузка.* Подвергнувшись звуковой или сенсорной атаке, Кроссфайр отключает способность *Феноменальное восприятие* и добавляет **d6** в запас рока. Для восстановления ему необходимо активировать брешь игрока.

Специализации

Эксперт по запугиванию **d8**

Криминальный эксперт **d8**

Технический эксперт **d8**

Мастер скрытности **d10**

Мастер психологии **d10**

Крестоносец

Артур Блэквуд

Бывший студент богословия Артур Блэквуд узрел божественное видение, наделившее его чудодейственной силой наряду с мечом, щитом и доспехами рыцаря. Это видение подтолкнуло его к началу крестового похода против язычников и неверных, начиная с Тора. Когда Артур утрачивает свою веру, его меч становится куда менее острым, а сверхчеловеческие способности теряются целиком. Наряду с Тором Артур Блэквуд обрушил свой религиозный гнев и на Люка Кейджа, вставшего у него на пути.

Отличия

Хорошее образование

Опытный мечник

Фанатичность

Кооперация

Соло **d8**

Друг **d6**

Команда **d4**

Сила духа

Сверхчеловеческая стойкость **d10**

Сверхчеловеческая сила **d10**

Сверхчеловеческие рефлексы **d10**

Меч **d8**

СЭФ: *Сосредоточение веры.* При использовании *Силы духа* Артур способен заменить два дайса одного размера одним дайсом уровня +1.

СЭФ: *Духовная броня.* Вложите **d6** из запаса рока для игнорирования физического стресса или физической травмы, если только они не были нанесены приверженцем той же веры.

Предел: *Потребность в вере.* Если Артур поддается стрессу, теряет сознание или попросту засыпает, *Сила духа* отключается целиком. Для того, чтобы восстановить её, он должен либо избавиться от полученного стресса, либо просто прийти в сознание. Если он получает эмоциональную травму, *Сила духа* отключается до её исцеления.

Специализации

Эксперт по мистике **d8**

Эксперт боевых искусств **d8**

Головорез

Дэниэл Лейтон

Брат бывшей девушки Капитана Америки, Рейчел Лейтон (также известной Даэмондблэк), Дэниэл вознамерился отомстить Кроссбоунсу (Броку Румлоу) за нападение на его сестру. Вступив во всемирное сообщество наёмников и убийц, он получил обучение под опекой Надзирателя и даже нанялся в организацию самого Красного черепа, чтобы добраться до Кроссбоунса. После того, как Кроссбоунс нанёс по нему упреждающий удар, чудом выжившего Дэниэла Лейтона заточили в камере Баржи.

Отличия

Ассасин

Любитель ножей

Ещё не злодей

Кооперация

Соло **d4**

Друг **d8**

Команда **d6**

Наёмническое снаряжение

Феноменальная стойкость **d8**

Оружие **d6**

СЭФ: Сосредоточение. При использовании *Наёмнического снаряжения* Дэниэл может заменить два дайса одинакового размера одним дайсом уровня +1.

Предел: Снаряжение. Отключите *Наёмническое снаряжение* и добавьте d6 в запас рока. Активируйте брешь для восстановления.

Специализации

Эксперт по скрытности **d8**

Эксперт боевых искусств **d8**

Гравитон

Франклин Холл

Авария в лаборатории наделила физика мирового класса Франклина Холла практически абсолютным контролем над гравиметрическими силами, которого вполне достаточно, чтобы отправить в небо огромный кусок земли или выступить сразу против целой группы героев. Тем не менее, обезумев от обретенной власти, он потерял душевное спокойствие и уверенность в своих действиях. Кроме того, будучи тяжело ранен в последней битве с Громовержцами, Холл ослаб настолько, что его удалось заточить на Барже.

Отличия

Безумный гений

Тревожность

Опустошенность

Кооперация

Соло **d8**

Друг **d6**

Команда **d4**

Фундаментальная сила

Феноменальное восприятие **d8**

Феноменальная выносливость **d8**

Энергетический выстрел **d10**

Господство над гравитацией **d12**

Сверхзвуковой полёт **d10**

Сверхчеловеческая стойкость **d10**

СЭФ: Атака по области. Выберите несколько целей. За каждую дополнительную жертву возьмите по дополнительному d6 и выберите по дополнительному итоговому дайсу.

СЭФ: Отражение энергии. При успешном ответном броске против атаки, основанной на любой энергии, Гравитон получает трюковый дайс благодаря Фундаментальной силе или повышает одну из способностей Фундаментальной силы на +1. Даже если ответный бросок был провален, вы можете вложить d6 из запаса рока для активации этого СЭФ.

СЭФ: Высвобождение. Повысьте на одну ступень или продублируйте дайс, полученный от любой суперспособности Гравитона. В случае провала этого действия Гравитон получает эмоциональный стресс, равный собственному итоговому дайсу.

СЭФ: Гибкость. Гравитон может ослабить любую суперспособность на одну ступень, после чего продублировать этот дайс.

Предел: Осознанная активация. Если Гравитон поддается стрессу, теряет сознание или попросту засыпает, *Фундаментальная сила* отключается целиком. Для того, чтобы восстановить её, Франклину необходимо либо избавиться от полученного стресса, либо

просто прийти в сознание. Если он получает эмоциональную травму, *Фундаментальная сила* отключается до её исцеления.

Специализации

Мастер науки **d10**

Технический эксперт **d8**

Серая горгулья

Поль Пьер Дюваль

Французский химик Поль Пьер Дюваль случайно приобрёл способность превращать живую материю, включая собственную плоть, в камень. Эту способность он использовал для совершения преступлений, однако его подлинной целью стало обретение бессмертия. Дюваль неоднократно выступал в бою против Тора, Фантастической четвёрки и Мстителей, в результате чего оказывался выброшен в космос или пойман в стазисную ловушку. Те, кого он превратил в камень прикосновением правой руки, возвращаются в нормальное состояние всего через час после начала трансмутации, однако это может нанести серьёзную травму психике жертвы.

Отличия

Химик

Пытается прыгнуть выше головы

Жаждет бессмертия

Кооперация

Соло **d8**

Друг **d4**

Команда **d6**

Каменное прикосновение

Сверхчеловеческая стойкость **d10**

Сверхчеловеческая сила **d10**

Трансмутация **d10**

СЭФ: Иммуитет. Вложите d6 из запаса рока для игнорирования стресса, травм и помех, вызванных пребыванием в вакууме, голодом, жаждой или усталостью.

СЭФ: Неуязвимость. Вложите d6 из запаса рока для игнорирования физического стресса и травм за исключением тех, которые были вызваны звуковыми волнами или вибрацией.

СЭФ: Окаменение. При попытке создать помеху, превратив часть тела противника в камень, добавьте к броску d6 и повысьте итоговый дайс на +1.

Предел: Каменистая плоть. Вибрация и погружение в воду изменяет одну из суперспособностей Серой горгульи и превращает её в равнозначную помеху. В запас рока при этом либо добавляется d6 (либо уже существующий дайс повышается на одну ступень).

Предел: Живая материя. Трансмутация действует лишь на органические вещества.

Специализации

Научный эксперт **d8**

Криминальный эксперт **d8**

Грифон

Джон “Джонни” Гортон

Секретная империя ввела в организм своего представителя, Джонни Гортон, мутагенную сыворотку, после чего подвергла его омерзительной операции по внедрению звериных имплантов. При попытке атаковать корпорацию Бренд он был пойман и переправлен в тюрьму Зверем, поддержку которому оказали и некоторые другие герои. В последующих встречах с такими протагонистами, как Человек-паук и Существо, Гортон мутировал всё больше и приобретал всё менее человеческие черты, как во внешности, так и в поведении.

После того как совсем недавно агенты Щ.И.Т. наконец поймали его, Гортон сумел вернуть себе значительную часть своей личности, но он по-прежнему остаётся рабом своих инстинктов.

Отличия

Животные инстинкты
Настойчивый
Свирепый

Кооперация

Соло **d8**
Друг **d4**
Команда **d6**

Чудовищное тело

Феноменальная сила **d8**
Феноменальная стойкость **d8**
Феноменальная выносливость **d8**
Полёт **d6**

СЭФ: *Звериная ярость.* Увеличьте ментальный стресс на одну ступень или установите его на уровень **d6**, чтобы повысить до окончания Сцены любую силу *Чудовищного тела* на +1. Каждую отдельную силу можно укрепить таким образом только однажды.

СЭФ: *Клыки и когти.* При броске на атаку добавьте в запас дайсов **d6**, ослабьте самый высокий дайс на -1 степень, а также увеличьте на +1 наносимый физический стресс.

Предел: *Усмирение дикого зверя.* Если противник пытается успокоить Грифона или подчинить его своей воле, вызывая к его животной природе, любое созданное им преимущество, помеха или стресс увеличивается на +1 *либо* добавляет к броскам сразу два дайса вместо одного. Также добавьте в запас рока **d6** или повысьте уже существующий дайс на одну ступень.

Специализации

Криминальный эксперт **d8**

Гидромэн

Моррис “Морри” Бенч

Мутировав в результате аварии в грузовом отсеке корабля, перевозившего экспериментальные генераторы, матрос Морри Бенч решил использовать своё новообретённое жидкое тело для получения личной прибыли. Действуя по чьей-либо указке или самостоятельно, он регулярно вступал в противостояние Человеком-пауком, а также, несколько реже, с членами Фантастической четвёрки и Мстителями.

Отличия

Тупой как почтовый ящик
Грабитель
Мстительный

Кооперация

Соло **d6**
Друг **d4**
Команда **d8**

Жидкое тело

Феноменальная сила **d8**
Неосязаемость **d8**
Водяной удар **d8**
Рост **d8**

Плавание **d8**

Управление водой **d8**

СЭФ: *Атака по области.* Выберите несколько целей. За каждую дополнительную жертву возьмите по дополнительному d6 и выберите по дополнительному итоговому дайсу.

СЭФ: *Утопление.* При броске на атаку добавьте в запас дайсов d6, ослабьте самый высокий дайс на -1 степень, после чего увеличьте на +1 наносимый физический стресс или уровень помех.

Предел: *Осушение.* Любые атаки, способные устранять воду, немедленно отключают способности *Жидкого тела*. При этом в запас рока добавляется d6 (либо Хранитель повышает уже существующий дайс на одну ступень). Для восстановления сил Гидромэн должен активировать новую брешь.

Специализации

Криминальный эксперт **d8**

Пазл

Билли “Красавчик” Руссо

Убийца и мафиози Билли Руссо некогда был известен как редкий красавец – пока Фрэнк Касл, он же Каратель, не нанёс ему визит. С тех пор Руссо стремится ответить ему той же любезностью. По пути к осуществлению своей цели он добился огромного влияния на преступный мир, хотя ему и пришлось неоднократно потерпеть поражение от рук Человека-паука, Сорвиголовы и Чёрной вдовы.

Отличия

Преступный мир хорошо платит

Наёмный убийца

Садист

Кооперация

Соло **d6**

Друг **d4**

Команда **d8**

Власть мафии

Феноменальная стойкость **d8**

Пушки **d8**

СЭФ: *Град пуль.* Повысьте или продублируйте дайс, полученный от *Пушек*, на одно действие. После этого *Пушки* меняют своё значение на 2d6. Активируйте брешь для восстановления прежнего уровня.

СЭФ: *Свояк.* Пожертвуйте d6 из запаса рока и повысьте уровень трюка или ресурса, основанного на Специализации *Криминальный мастер*, а также избавьтесь от ментального или эмоционального стресса.

Предел: *Снаряжение.* Отключите *Власть мафии* и добавьте d6 в запас рока. Активируйте брешь для восстановления.

Специализации

Криминальный мастер **d10**

Мастер запугивания **d10**

Эксперт боевых искусств **d8**

Живой лазер

Артур Паркс

Артур Паркс не только разработал революционную технологию, основанную на оптике и методах усиления света, но и сумел использовать её для совершения множества

прибыльных преступлений, которые привели его к череде столкновений с Железным человеком и Мстителями. В конце концов эта технология превратила собственного изобретателя в живой сгусток света, сделав его ещё более опасным противником – хотя и более лёгкой жертвой для поимки.

Отличия

Я хочу быть человеком!

Физик-испытатель

Хвастун

Кооперация

Соло **d4**

Друг **d6**

Команда **d8**

Фотонное тело

Богopodobный полёт **d12**

Господство над светом **d12**

Неосязаемость **d12**

Лазерный выстрел **d10**

СЭФ: *Голографические конструкции.* При создании преимуществ, основанных на голограммах или обычном свете, добавьте к броску **d6** и повысьте итоговый дайс на +1.

СЭФ: *Иммунитет.* Вложите **d6** из запаса рока для игнорирования стресса, травм и помех, вызванных пребыванием в вакууме, голодом, жаждой или усталостью.

Предел: *Зеркало, зеркало.* При попадании Артура в помещение с зеркалами или другими поверхностями, отражающими его тело, отключите *Фотонное тело* и добавьте **d6** в запас рока (или повысьте уже существующий дайс на +1). Активируйте брешь для восстановления.

Предел: *Энергетическая форма.* Если Артур поддаётся стрессу, вызванному устройствами для подавления света или энергии, отключите *Фотонное тело* и добавьте **d6** в запас рока (или повысьте уже существующий дайс на +1).

Специализации

Криминальный эксперт **d8**

Технический эксперт **d8**

Мастер науки **d10**

Мандрил

Джером Бичмен

Мутантские способности Джерома Бичмена к порабощению других людей – особенно женщин – при помощи своих химических феромонов некогда позволили ему обзавестись целым войском поклонников. За историю своей преступной деятельности он успел схлестнуться с командой Мстителей и Человеком-пауком, а также устроить собственный побег из тюрьмы ещё до того, как его поймали и заточили на Барже.

Отличия

Культ личности

Обезьянья внешность

Изобретательный стратег

Кооперация

Соло **d4**

Друг **d6**

Команда **d8**

Обезьяноподобные силы

Феноменальная стойкость **d8**

Феноменальная выносливость **d8**

Феноменальная сила **d8**

Феноменальные рефлексy **d8**

Управление разумом **d8**

СЭФ: Феромоны. При попытке причинить ментальный стресс добавьте к броску **d6** и повысьте итоговый дайс на +1.

СЭФ: Обольститель женщин. Повысьте *Управление разумом* до **2d10** при взаимодействии с женщинами или ослабьте его до **d6**, а также вложите **d6** из запаса рока при попытке подчинить разум мужчины.

Предел: Мутант. Когда Мандрил становится целью Вех или оружия, направленных непосредственно на взаимодействие с мутантами, добавьте в запас рока **d6** или повысьте уже существующий дайс на +1.

Специализации

Эксперт по бизнесу **d8**

Эксперт по психологии **d8**

Технический эксперт **d8**

Эксперт по запугиванию **d8**

Научный эксперт **d8**

Менталло

Марвин Фламм

Завербованный организацией Щ.И.Т. для работы в отделе “Эспер”, Марвин Фламм быстро переметнулся к Гидре и встал на пути таких героев, как Люди-Икс, Капитан Америка и другие Мстители. Он предпочитает объединяться с другими злодеями, которые выступают в качестве силовиков или технических экспертов, а в идеальном случае – в обеих ролях. Сам Марвин Фламм избегает других экстрасенсов, хорошо зная о своей уязвимости к телепатическим силам.

Отличия

Работает по договорённости

Бывший оперативник Щ.И.Т.

Податлив

Кооперация

Соло **d4**

Друг **d8**

Команда **d6**

Преступный телепат

Управление разумом **d6**

Психический удар **d6**

Телепатия **d8**

СЭФ: Атака по области. Выберите несколько целей. За каждую дополнительную жертву возьмите по дополнительному **d6** и выберите по дополнительному итоговому дайсу.

СЭФ: Внедрение иллюзий. При создании помех, основанных на внедрении иллюзий в разум жертвы, Менталло добавляет к броску **d6** и повышает итоговый дайс на +1.

СЭФ: Психический рывок. Повысьте на один шаг или продублируйте дайс, полученный от любой из суперспособностей. Затем отключите эту способность целиком и восстановите её за счёт активации бреши.

Предел: Уязвимость к психическим силам. Подвергшись психической атаке, Менталло утрачивает весь Комплект *Преступный телепат* до тех пор, пока не активирует брешь игрока. Потеря способностей добавляет **d6** в запас рока или повышает уже существующий дайс на +1.

Предел: *Мутант*. Когда Менталло становится целью Вех или оружия, направленных непосредственно на взаимодействие с мутантами, добавьте в запас рока d6 или повысьте уже существующий дайс на +1.

Специализации

Эксперт по скрытности **d8**

Эксперт по психологии **d8**

Мистер Ужас

Алан Фэган

Племянник бывшего Мистера Ужаса Ларри Крэнстона Алан Фэган забрал костюм своего дяди наряду с его “Пушкой ужаса”, после чего перешёл к решительным действиям. На его пути многократно вставали Сорвиголова и Человек-паук. Когда Мистер Ужас попал в тюрьму, его дочь Ариэль приказала сорвать с его лица кожу, которую она попыталась использовать для того, чтобы тоже стать злодеем. С тех пор лицо Фэгана напоминает череп, который только усиливает страх его жертв.

Отличия

Хитроумный

Оппортунист

Черепообразное лицо

Кооперация

Соло **d8**

Друг **d6**

Команда **d4**

Пушка ужаса

Оружие **d8**

СЭФ: *Сосредоточение*. При использовании *Пушки ужаса* Алан Фэган способен заменить два дайса одинакового размера одним дайсом уровня +1.

СЭФ: *Феромоны*. При использовании *Пушки ужаса* для причинения эмоционального стресса или создания помех добавьте к броску d6 и повысьте итоговый дайс на +1.

Предел: *Снаряжение*. Отключите *Пушку ужаса* и добавьте d6 в запас рока. Активируйте брешь для восстановления.

Специализации

Эксперт по бизнесу **d8**

Эксперт по запугиванию **d8**

Криминальный эксперт **d8**

Мистер Хайд

Кельвин Зэбо

Блестящий, однако неизлечимо безумный доктор-биохимик Кельвин Зэбо стал одержим рассказом Роберта Луиса Стивенсона о докторе Джекиле и мистере Хайде. Он создал химическое вещество, способное превращать его в звероподобного мистера Хайда, которое подтолкнуло его к участию в боях против Тора и Мстителей. К несчастью, Кельвин редко выбирает себе удачную команду.

Отличия

Зависимость от химикатов

Полон ярости

Гений-садист

Кооперация

Соло **d8**
Друг **d6**
Команда **d4**

Жуткая трансформация

Феноменальные рефлексy **d8**
Сверхчеловеческая стойкость **d10**
Сверхчеловеческая выносливость **d10**
Сверхчеловеческая сила **d10**

СЭФ: Атака по области. Выберите несколько целей. За каждую дополнительную жертву добавьте по одному **d6** к броску и выберите по одному дополнительному итоговому дайсу.

СЭФ: Могучий удар. Выложите **d6** из запаса рока и продублируйте **d10** от Сверхчеловеческой силы на одно действие.

Предел: Человеческая хрупкость. При получении ментального стресса добавьте **d6** в запас рока (или увеличьте уже существующий дайс на +1) и отключите *Жуткую трансформацию*. Для восстановления силы вложите **d6** из запаса рока. При получении ментальной травмы отключите *Жуткую трансформацию* до её излечения.

Специализации

Эксперт боевых искусств **d8**
Эксперт по запугиванию **d8**
Мастер науки **d10**

Пурпурный человек

Зебеда́йя Киллгрейв

Будучи шпионом, работавшим на коммунистические организации, Зебеда́йя Киллгрейв приобрёл свои нечеловеческие способности и пурпурную внешность после воздействия мощного нервнопаралитического газа. Благодаря способности подчинять себе окружающих он оставил мир шпионажа ради получения личной выгоды и попыток завоевать мир. Из-за попыток подчинить своей воле подружку Люка Кейджа Джессику Джонс Зебеда́йя навлёк на себя гнев этого супергероя наряду со многими другими героями, с которыми он сталкивался в прошлом.

Отличия

Привык помыкать
Трудно не заметить
Планировщик

Кооперация

Соло **d8**
Друг **d6**
Команда **d4**

Химическая притягательность

Управление разумом **d10**
Сверхчеловеческая выносливость **d10**

СЭФ: Атака по области. При попытке *Управления разумом* вы можете выбрать несколько целей. За каждую дополнительную жертву добавьте по одному **d6** к броску и выберите по одному дополнительному итоговому дайсу.

СЭФ: Исцеляющий фактор. Выложите **d6** из запаса рока и устраните физический стресс и ослабьте физическую травму на -1.

СЭФ: Психоактивные феромоны. При попытке *Управления разумом* вы можете добавить **d6** и повысить итоговый дайс на +1, однако в этом случае вам придётся ограничить свои действия причинением ментального стресса либо созданием помех на основе переубеждения жертвы.

Предел: *Осознанная активация.* Если злодей поддаётся стрессу, теряет сознание или попросту засыпает, *Химическая притягательность* отключается целиком. Для того, чтобы восстановить эту силу, злодей должен либо избавиться от полученного стресса, либо просто прийти в сознание. Если он получает физическую травму, *Химическая притягательность* отключается до её исцеления.

Специализации

Эксперт по скрытности **d8**

Эксперт по запугиванию **d8**

Мастер психологии **d10**

Бритвенный кулак

Дуглас Скотт

Дуглас и его брат Уильям были наняты лидером наркокартели в качестве убийц. Каждый из них получил протез в виде лезвия вместо руки. Когда работодатель застрелил Уильяма насмерть, Дуглас забрал клинок своего брата и заменил им единственную оставшуюся руку. Став Бритвенным кулаком, он успел поучаствовать в боях против Росوماхи, Мстителей и Человека-паука. Также он объединялся с Кроссфайром в борьбе с агентами Щ.И.Т.

Отличия

Гедонист

Лишён нормальных ладоней

Убийца по найму

Кооперация

Соло **d8**

Друг **d4**

Команда **d6**

Заострённые протезы

Оружие **d8**

СЭФ: *Сосредоточение.* При броске, используя *Заострённые протезы*, вы можете заменить два дайса одного размера одним дайсом уровня +1.

СЭФ: *Гибкость.* Вы можете разбить дайс от *Заострённых протезов* на два шестигранника.

Предел: *Снаряжение.* Отключите *Заострённые протезы* и добавьте d6 в запас рока. Активируйте брешь для восстановления.

Специализации

Эксперт по акробатике **d8**

Эксперт по запугиванию **d8**

Эксперт по скрытности **d8**

Мастер боевых искусств **d10**

Пугало

Эбенецер Лоутон

Сделав себе имя на акробатических выступлениях с высвобождением из цепей и веревок, Эбенецер Лоутон вскоре обратился к преступности и обучил стаю специально подготовленных воронов выполнять его приказы. Хотя он погиб во время совершения очередного преступления, криминальная организация, известная просто как Фирма, сумела его воскресить – и на этот раз Лоутон вошёл в жизнь с непостижимой способностью вселять ужас в сердца окружающих. Лоутон умирал ещё несколько раз, и постоянная цепочка воскрешений сказалась на его рассудке. Теперь полубезумный Эбенецер Лоутон считается

заклятым врагом Человека-паука, Капитана Америки, Железного человека и Призрачного гонщика.

Отличия

Суставы по всему телу
Я уже умирал
Маньяк-убийца

Кооперация

Соло **d8**
Друг **d6**
Команда **d4**

Адреналиновые силы

Феноменальная стойкость **d8**
Феноменальные рефлексy **d8**
Феноменальная выносливость **d8**
Феноменальная сила **d8**
Психический удар **d8**

СЭФ: *Атака по области.* При попытке *Психического удара* вы можете выбрать несколько целей. За каждую дополнительную жертву добавьте по одному **d6** к броску и выберите по одному дополнительному итоговому дайсy.

СЭФ: *Всплеск адреналина.* После успешного нанесения эмоционального или ментального стресса любой из жертв продублируйте дайс от любой из *Адреналиновых сил* на ближайшее действие или реакцию.

Предел: *Осознанная активация.* Если злодей поддается стрессу, теряет сознание или попросту засыпает, *Адреналиновые силы* отключаются целиком. Для того, чтобы восстановить эту силу, злодей должен либо избавиться от полученного стресса, либо просто прийти в сознание. Если он получает ментальную травму, *Адреналиновые силы* отключаются до её исцеления.

Стая воронов

Полёт **d6**
Стая **3d6**

СЭФ: *Выклёвывание глаз.* При использовании *Стаи воронов* в наступательных целях добавьте **d6** к броску и ослабьте самый высокий дайс в запасе на -1. Увеличьте наносимый физический стресс на +1.

Предел: *Плотность стаи.* Вороны подвержены *Атакам по области*, хотя герои могут устранять и каждый дайс стаи по отдельности.

Специализации

Мастер акробатики **d10**
Эксперт по запугиванию **d8**
Эксперт по скрытности **d8**

Серебряный самурай

Кениучио Харада

Кениучио Харада родился в семье самурая, возглавляющего господствующий японский клан. Вскоре он узнал, что обладает мутантской способностью создавать вокруг материальных объектов тахионное поле, что помогло ему сделать себе имя в криминальном мире. Долгое время он был телохранителем Гадюки – одной из величайших преступниц мира, – однако их отношения прекратились из-за недопонимания. Кениучио придерживается личного кодекса чести, который даже помог ему завоевать славу истинного

героя на своей родине, однако это не изменило к нему отношения правоохранительных органов.

Отличия

Бушидо

Решимость превыше всего

Блюститель чести клана Яшида

Кооперация

Соло d6

Друг d8

Команда d4

Тахионное поле

Энергетическое оружие d10

СЭФ: Смертоносная контратака. При успешном ответном броске против атаки ближнего боя вы можете нанести физический стресс или попробовать устранить преимущество, используя свой итоговый дайс. Вы можете сделать это бесплатно либо вложить d6 для повышения итогового дайса на +1.

СЭФ: Неудержимый. Если вы используете Тахионное поле в своём нападении, а противник выкидывает единицу при ответном броске, вы можете активировать эту брешь и нанести противнику физический стресс, равный дайсу, открывшему эту брешь.

Предел: Мутант. Когда Серебряный самурай становится целью Вех или оружия, направленных непосредственно на взаимодействие с мутантами, добавьте в запас рока d6 или повысьте уже существующий дайс на +1.

Специализации

Мастер боевых искусств d10

Эксперт по бизнесу d8

Эксперт по запугиванию d8

Эксперт по скрытности d8

Тигровая акула

Тодд Арлисс

Олимпийский чемпион по плаванию Тодд Арлисс искал славы и признания, однако во время спасательной операции повредил спинной мозг и стал инвалидом. Он согласился стать участником эксперимента, в ходе которого учёные смешали его ДНК с ДНК тигровой акулы, а также с ДНК Нэмора-подводника. Сочетание атлантической генетики с характеристиками акулы сделали его противником, с которой приходилось считаться любому герою. В дополнение к нападению на самого Нэмора, Тигровая акула перешёл дорогу Человеку-пауку, Фантастической четвёрке и Росوماхе. Когда Акулу наконец заперли на Барже, его сковали одной цепью с Броненосцем.

Отличия

Свирепый хищник

Самолюбив

Мнит себя завоевателем

Кооперация

Соло d6

Друг d8

Команда d4

ДНК Акулы

Феноменальные рефлексy d8

Феноменальное восприятие **d8**

Богopodobная сила **d12**

Сверхчеловеческая стойкость **d10**

Сверхчеловеческая выносливость **d10**

Плавание **d10**

СЭФ: *Бритвенно-острые клыки.* Добавьте к броску **d6**, ослабьте самый крупный дайс в запасе на -1 шаг и повысьте физический стресс на +1.

СЭФ: *Неутомимый преследователь.* Используйте итоговый дайс для создания помехи *Запах крови* до окончания Сцены. До тех пор как жертва не избавится от этой помехи или не найдёт способ приглушить Феноменальное восприятие Тигровой акулы, злодей сможет автоматически отслеживать её где угодно.

Предел: *Рыба на суше.* Когда Тигровая акула находится вне воды, все способности *ДНК Акулы* ослабевают на -1. В случае обезвоживания все способности и вовсе отключаются, хотя в запас дайсов поступает новый **d6** (или Хранитель увеличивает уже существующий дайс на +1). Для восстановления сил Тигровой акуле необходимо вернуться в воду.

Специализации

Эксперт боевых искусств **d8**

Эксперт по запугиванию **d8**

Примечание: Броненосец скован с Тигровой акулой цепью, а потому оба злодея вступают в игру с помехой *Скованы одной цепью d8*.

Надгробие

Лонни Томпсон Линкольн

Альбинос-мафиози Лонни Линкольн получил кличку Надгробие из-за своей мертвенной бледности и смертоносным методам обхождения с жертвами. Он работал на мафию в качестве наёмного убийцы и сталкивался на улицах Нью-Йорка с большинством местных героев – но чаще всего с Человеком-пауком. Недавнее воздействие мутагенного газа на его организм сделало Надгробие ещё более могущественным и смертоносным противником.

Отличия

Жестокий наёмник

Устрашающая внешность

Неудержимый

Кооперация

Соло **d8**

Друг **d6**

Команда **d4**

Мутагенная сила

Феноменальные рефлексy **d8**

Феноменальная скорость **d8**

Сверхчеловеческая сила **d10**

Сверхчеловеческая стойкость **d10**

СЭФ: *Неуязвимость.* Выложите **d6** из запаса рока и устрaните весь физический стресс или травму, если только их не создали энергетические виды атак.

СЭФ: *Истребитель.* Выложите **d6** из запаса рока, чтобы продублировать дайс от Сверхчеловеческой силы при ближайшем броске.

Предел: *Чувствительность к солнцу.* Стресс, причинённый горячим солнечным светом или атаками, использующими аналогичную энергию, увеличивается на +1. При этом в запас рока поступает **d6** (либо Хранитель повышает уже существующий дайс на +1).

Специализации

Мастер боевых искусств **d10**

Мастер запугивания **d10**
Криминальный эксперт **d8**

Тифозная Мэри

Мэри Уокер

Мэри Уокер всегда была сложным человеком с печальной историей, полной унижений и страданий, включая психическое заболевание, которое и привело к активации её внутренних мутагенных сил. Нанятая в качестве ассасина королём преступного мира, она долгие годы поддерживала сложные отношения с Сорвиголовой, балансируя на границе между любовью и ненавистью. Хотя успешная психотерапия вполне способна переключить её внимание с одной личности на другую, Мэри до сих пор так и не удалось избавиться от них полностью.

Отличия

Разрозненное сознание

и два других:

Мэри: *Пацифист, Застенчива*

Тифоз: *Жажда приключений, Страстная натура*

Кровавая Мэри: *Человеконенавистница, Садистка*

Примечание: По умолчанию Мэри Уокер использует свои “Тифозные” Отличия. Как только она получает эмоциональную травму, её разум возвращается к Отличиям Мэри. При получении ментального стресса она использует Отличия Кровавой Мэри. Как только ментальный или эмоциональный стресс удаётся устранить, Мэри возвращается к Тифозным Отличиям.

Кооперация

Соло **d8**

Друг **d6**

Команда **d4**

Повреждённая психика

Управление пламенем **d8**

Кинетическое воздействие **d6**

Управление разумом **d6**

СЭФ: *Весь арсенал.* Используйте сразу несколько суперсил из Комплекта. Каждая дополнительная способность ослабляет все силы на -1.

СЭФ: *Смертоносное безумие.* Безо всяких расходов вы можете добавить текущий уровень ментального стресса к броску, основанному на использовании *Повреждённой психики*. Завершив это действие, повысьте ментальный стресс на +1.

Предел: *Потеря личности.* Поддавшись эмоциональному стрессу, Тифозная Мэри полностью утрачивает способности *Повреждённой психики* и приобретает Отличия Мэри. Для восстановления Комплекта способностей Мэри должна избавиться от эмоциональной травмы.

Специализации

Эксперт по акробатике **d8**

Эксперт боевых искусств **d8**

Эксперт по запугиванию **d8**

Криминальный эксперт **d8**

Паразит

Эдвард Уилан

Подвергшись целенаправленной мутации в крысолюда с пристрастием к человеческой плоти по воле Барона Зимо, несчастный исследователь генетики Эдвард Уилан бежал в канализационную систему Нью-Йорка. Его скорость, сила и способности к управлению крысами и собаками в этом районе делают его серьёзной угрозой для многих героев города.

Несмотря на определённые успехи, которых он добился совместно со своим психотерапевтом, в конце концов он вернулся к своей животной природе и оказался среди заключённых Баржи. Он как мешал, так и помогал Человеку-пауку, Мистеру Фантастику и Сорвиголове, однако первостепенной задачей для него остаётся лишь потакание своим звериным инстинктам.

Отличия

Каннибал

Инфантильное сознание

Предрасположен к конфликтам

Кооперация

Соло **d8**

Друг **d4**

Команда **d6**

Крысиные особенности

Господство над животными **d8**

Феноменальная стойкость **d8**

Феноменальные рефлексy **d8**

Сверхчеловеческая скорость **d10**

Сверхчеловеческая сила **d10**

СЭФ: *Клыки и когти.* При броске на атаку добавьте в запас дайсов **d6**, ослабьте самый высокий дайс на -1 степень, а также увеличьте на +1 наносимый физический стресс.

Предел: *Слабая воля.* Усиьте на одну степень стресс или уровень помехи, вызванной манипулированием. Добавьте **d6** в запас рока.

Специализации

Эксперт по акробатике **d8**

Зззакс

Зззакс

Созданный в результате террористической атаки на атомную электростанцию, Зззакс представляет собой разумное электрическое поле, которое не раз вставало на пути Халка, Люка Кейджа и Существа. Способность поглощать электроэнергию придает Зззаксу дополнительную прочность, а также имеет побочный эффект, дополняющий разум Зззакса фрагментами личности и сознания жертв этого электрического потока. Когда властям удалось поймать и запереть монстра на Барже, оно лишилось всех своих сил – до тех пор, пока Электро не открыл ему путь на свободу.

Отличия

Рудиментарное сознание

Разрушитель

Хаотичное поведение

Кооперация

Соло **d8**

Друг **d6**

Команда **d4**

Электрическое тело

Электроудар **d10**

Подчинение электричества **d10**

Неосязаемость **d10**

Сверхчеловеческая стойкость **d10**

Сверхчеловеческая сила **d10**

Полёт d6

Управление разумом d6

СЭФ: Поглощение энергии. В случае успешной реакции на атаку, основанную на электроэнергии, используйте итоговый дайс противника в качестве трюка или возьмите второй дайс от любой суперспособности при ближайшем броске. В случае провальной реакции вы можете вложить d6 из запаса рока и всё равно использовать этот СЭФ.

СЭФ: Имитация личности. После причинения стресса живому противнику при помощи *Электрического тела* замените Отличие *Рудиментарное сознание* любым Отличием жертвы до тех пор, пока она не избавится от причинённого стресса. Если Ззаксу удаётся заставить противника поддаться стрессу, он получает одну из экспертных Специализаций противника до тех пор, пока тот не восстановится от полученных повреждений.

Предел: Заземление. Если противник использует заземление или обладает способностью подавлять электричество, усильте любой дайс из запаса рока или добавьте в него d6. Отключите все способности *Электрического тела* до тех пор, пока не решите вложить d6 в его активацию.

Предел: Ограниченный интеллект. Ззакс способен управлять разумом только живых противников, которым он причинил физический стресс. Как только жертва избавляется от этого стресса, Ззакс утрачивает возможность использовать *Управление разумом* против неё.

Специализации

Отсутствуют (до тех пор, пока Ззакс не использует СЭФ *Имитация личности*).

Карты героев

В Мини-событии *Побег* уже можно было увидеть череду героев, идеально подходящих для игры по сюжету, обладающему таким важным значением для истории Мстителей. Многие из этих героев вступили в коллектив Мстителей уже после событий Побег, особенно если говорить о Новых Мстителях, сплотившихся в единую команду по завершении первых шести выпусков комикса *New Avengers*. Таким образом, игроки могут выбрать самых разных героев, даже не задействованных в исходном комиксе в качестве полноценных Мстителей. Каждый герой, представленный в этом разделе, обладает двумя уникальными Вехами, связанными с событиями Побег или сюжетными линиями, хорошо сочетающимися с образом конкретного протагониста.

Важно отметить, что карты этих героев описывают персонажей ещё до того, как они приняли участие в событиях *House of M*, но уже после сюжетной линии *Avengers Disassembled*. Как обычно, ничто не мешает вам изменять и интерпретировать любые характеристики для лучшего соответствия вашим представлениям о герое и нуждам самой игры. Конкретные определения, функции и правила, сопутствующие применению характеристик, можно найти в четвёртой главе **Оперативного руководства**.

Броня Кооперация

Соло **d6**
Друг **d10**
Команда **d8**

Отличия

Послушный ученик
Героические амбиции
Технофил

Психическая экзоброня

Сверхчеловеческая стойкость **d10**
Сверхчеловеческая сила **d10**

СЭФ: *Наследственная выносливость.* Продублируйте или повысьте дайс от *Психической экзоброни* до окончания Сцены (либо вложите 1 СО для использования обоих эффектов). При совершении любого действия Броня получает физический или эмоциональный стресс в размере второго по размеру дайса, использовавшегося при броске.

СЭФ: *Всплеск памяти.* Используйте свой текущий эмоциональный стресс в качестве итогового дайса. Увеличьте его на +1.

СЭФ: *Неуязвимость.* Вложите 1 СО для того, чтобы проигнорировать физический стресс или травму, если только при нападении не использовалась энергия света.

Предел: *Осознанная активация.* Если Броня поддаётся стрессу, теряет сознание или попросту засыпает, *Психическая экзоброня* отключается. Для того, чтобы восстановить её, Броня должна либо избавиться от полученного стресса, либо просто прийти в сознание. Если она страдает от *эмоциональной травмы*, *Психическая экзоброня* отключается до её исцеления.

Предел: *Мутант.* Броня получает по 1 СО, когда становится целью Вех или оружия, направленных непосредственно на взаимодействие с мутантами.

Специализации

Эксперт боевых искусств **d8**
Научный эксперт **d8**
Технический эксперт **d8**

Вехи

За моих предков!

1 ХР, когда вы впервые используете *Наследственную выносливость*.

3 ХР, когда вы делаете своё японское происхождение предметом спора или конфликта.

10 ХР, когда вы окончательно принимаете или отвергаете своё наследие.

Часть команды

1 ХР, когда вы помогаете другому герою.

3 ХР, когда вам дают официальную должность в команде.

10 ХР, когда вы жертвуете чем-то значимым ради блага всей группы или покидаете её, чтобы избежать подобной жертвы.

Имя

Хисако Ичики (засекречено)

История

Выросшая в старомодной патриархальной семье, молодая Хисако Ичики покинула родную Японию и переехала в США. Здесь она смогла отыскать знаменитую школу Ксавьера, в которой смогла освоить свои нечеловеческие способности. Невзирая на множество опасностей и эмоциональных испытаний, ожидавших её во время непродолжительного пребывания в школе, храбрость и упорство Ичики позволили ей пробиться вперёд.

За это время она завоевала уважение своих сверстников и даже некоторых учителей, в том числе Росомахи. Тем не менее, в рядах Людей-Икс *уважение* означает лишь ещё большее изобилие опасных ситуаций, позволяющих Хисако проверить себя в деле.

Личность

Хисако отличается упрямством, отвагой и непоколебимой волей, которых трудно ожидать от девушки столь молодого возраста. Она умна и легко обучается всему, чему её могут обучить Люди-Икс, учителя и бесчисленные опасности. Хисако удивительно уравновешенна для своего возраста и умудряется сохранять спокойствие даже посреди стрессовых и кровопролитных ситуаций.

Способности и ресурсы

Древняя сила, передавшаяся Ичики по наследству от предков, позволяет ей окружать себя психическим экзоскелетом. Последний всегда принимает форму разноцветной, полупрозрачной энергетической оболочки, напоминающей доспехи и способной защитить девушку от серьёзных физических травм. Несмотря на очевидную уязвимость к лазерам и другим световым атакам (которые её броня пропускает без препятствий), а также множеству гиперплотных материалов, таких как алмаз, психическая броня позволяет ей блокировать многие другие виды снарядов. Благодаря своей защите Хисако способна выжить даже при выходе за пределы планетарной атмосферы и падении на предельной скорости с колоссальной высоты, сопутствующей такому выходу.

В дополнение к защите экзоскелет повышает её физическую силу. Хотя окончательные пределы её мощи на данный момент неизвестны, она способна отбрасывать в сторону автомобили и вырывать с корнем армированные строительные материалы.

Пока что Ичики лишь предстоит осознать свой истинный потенциал, и в постоянном стремлении к испытанию своих сил она рискует подвергнуть себя чудовищной опасности. Возможно, дальнейшая подготовка позволит ей увеличить размер и прочность брони или получить защиту от врагов, которым в обратном случае попросту невозможно было бы противостоять.

Если когда-нибудь Люди Икс окончательно предложат ей присоединиться к их группе, у неё не возникнет трудностей с выбором кодового имени. Это имя – Броня.

Зверь

Кооперация

Соло **d6**
Друг **d8**
Команда **d10**

Отличия

Генетический активист
Зверь Ренессанса
Самый умный во всей комнате

Звероподобный мутант

Феноменальная стойкость **d8**
Феноменальная выносливость **d8**
Сверхчеловеческая сила **d10**
Феноменальное восприятие **d8**
Сверхчеловеческие рефлексy **d10**

СЭФ: *Клыки и когти.* При атаке добавьте d6 в запас дайсов и ослабьте самый крупный дайс в запасе на –1. Усиьте физический стресс, нанесённый противнику, на +1.

СЭФ: *О милостивые небеса!* Пожертвуйте Сюжетным очком для того, чтобы позаимствовать самый высокий дайс из запаса рока в качестве преимущества для своего следующего действия. Затем ослабьте его на одну ступень и верните его на руку Хранителю.

Предел: *Мутант.* Зверь получает по 1 СО, когда становится целью Вех или оружия, направленных непосредственно на взаимодействие с мутантами.

Специализации

Мастер акробатики **d10**
Космический эксперт **d8**
Научный эксперт **d10**
Эксперт боевых искусств **d8**
Медицинский эксперт **d8**
Технический эксперт **d8**

Вехи

Мутанты без границ

1 ХР, когда вы используете талант *Медицинского эксперта*, чтобы помочь мутанту избавиться от стресса.

3 ХР, когда вы предпочитают не вступать в противостояние, чтобы спасти или защитить мутантов, не обладающих боевыми способностями.

10 ХР, когда вы жертвуете своей репутацией или статусом для того, чтобы спасти мутанта, или отказываетесь приносить подобную жертву, позволяя тем самым мутанту погибнуть.

Профессиональная этика

1 ХР, когда вы проводите новый трюк, основанный на вашей Медицинской, Научной или Технической Специализации.

3 ХР, когда вы получаете лучший результат действия (или реакции) при прямой конфронтации с другим героем, использующим ту же Специализацию, что и вы.

10 ХР, когда вы решаетесь или отказываетесь использовать сомнительный Медицинский, Научный или Технический ресурс или преимущество для поддержки другого героя в критический момент.

Имя

Доктор Генри “Хэнк” Филлип Маккой (известно публично)

История

Родившись с обезьяноподобными конечностями и чертами лица, Генри “Хэнк” Маккой, позже ставший известен как “Зверь”, стал фактическим учредителем “Людей Икс”. В дополнение к своей природной одарённости он приложил немало усилий к тому, чтобы изучить биохимию и генетику под руководством профессора Ксавьера. В итоге ему было уготовано стать постоянным научным экспертом команды.

Первое время Хэнк работал в частном научном секторе. Благодаря контракту с Корпорацией Бренд он добился больших успехов в понимании природы человеческих мутаций. Тем не менее, Хэнк разорвал контракт после того, как обнаружил, что его босс участвовал в краже секретных государственных документов. Решившись остановить шпиона самостоятельно, он принял экспериментальный препарат, разработанный для увеличения своих способностей и маскировки внешности. Хотя его героическая попытка увенчалась успехом, препарат изменил его навсегда.

Кожа Хэнка приобрела голубой оттенок и покрылась мехом. Покинув частный научный сектор обезьяноподобным мутантом, Хэнк вернулся к супергероической деятельности – сначала в качестве Мстителя, а потом – Защитника. Со временем он вернулся к своей первой команде, Людям-Икс, связанной с ним единой генетикой. За это время ему удалось научиться временно возвращать себе человеческий облик, хотя его тело страдало от частых мутаций, приводивших к понижению интеллекта и повышению силы. В конечном счёте Зверь принял свою обезьяноподобную внешность и навсегда остался среди Людей-Икс. Некоторое время спустя ему мутация развилась, сделав его крупнее, укрепив мускульную силу и придав ему большее сходство с кошкой, чем с обезьяной.

Личность

Личность Зверя постоянно меняется из-за развития его мутации. В своём человеческом облике он сохраняет серьёзный характер исследователя. Тем не менее, превращаясь в голубоватого зверя, он начинает шутить и даже острить в попытке скрыть неуверенность, вызванную его странным обликом. В своей нынешней псевдокошачьей форме он сочетает одновременно склонность к академическим размышлениям, самоиронию и остроумие. Несмотря на это, в любом из своих обликов Хэнк Маккой остаётся талантливым учёным и верным другом.

Способности и ресурсы

Зверь обладает сверхчеловеческой силой, стойкостью, выносливостью, скоростью и проворством. Он считается мастерским акробатом и способен использовать свои когтистые лапы для того, чтобы цепляться за различные поверхности и карабкаться по стенам, хотя его нынешняя псевдокошачья внешность меньше располагает к нечеловеческим проявлениям ловкости, чем другие облики. Зверь быстрее оправляется от ран, чем простые люди, а также способен выпускать феромоны для привлечения внимания женщин.

Зверь также известен как квалифицированный генетик и биохимик, и многие называют его одним из величайших учёных в мире. Хэнк отличается едва ли не самой разнообразной командой союзников и партнёров, уступая в этом разве что Росомaxe. Будучи основателем и давним членом Людей-Икс, Зверь считается большинством представителей группы близкими друзьями, особенно если речь идёт о другом учредителе

команды и главным её наставнике – профессоре Икс. В свою бытность Мстителем Зверь добился расположения многих людей, даже невзирая на пики антимутантской истерии, на которые нередко приходилась его деятельность. В разные периоды он работал с Капитаном Америка, Соколиным глазом, Мисс Марвел и многими другими героями. Как Защитник он выступал против тёмных сил наравне с другими мистическими героями, такими как Доктор Стрейндж и Валькирия.

Богатый опыт работы, научная репутация и связи по всему миру позволили Хэнку обзавестись доступом к череде передовых лабораторий, оснащённых по последнему слову техники.

Чёрная пантера

Кооперация

Соло **d10**

Друг **d6**

Команда **d8**

Отличия

Король Ваканды

Безупречный стратег

Исследователь мирового класса

Вакандские технологии

Кибернетическое восприятие **d6**

Феноменальная стойкость **d8**

Лазание по стенам **d6**

Оружие **d6**

СЭФ: *Поглощение энергии.* В случае успешной реакции на энергетическую атаку используйте итоговый дайс противника в качестве трюка или продублируйте дайс от способности *Вакандские технологии* на ближайшее действие. В случае провальной реакции вы можете вложить 1 СО и всё равно использовать этот СЭФ.

Предел: *Снаряжение.* Отключите *Вакандские технологии* и получите 1 СО. Для восстановления пройдите проверку против запаса рока.

Избранный богом-пантерой

Феноменальные рефлексy **d8**

Феноменальное восприятие **d8**

Феноменальная выносливость **d8**

Феноменальная сила **d8**

СЭФ: *Сосредоточение.* При использовании этого Комплекта способностей вы можете заменить два дайса аналогичного размера одним, увеличив его на +1.

СЭФ: *Чемпион Пантеры.* Прежде чем совершить действие, основанное на этом Комплекте способностей, вы можете передать свой ментальный или эмоциональный стресс в запас рока в качестве равнозначного дайса. После этого используемая сила повышается на +1 ступень, хотя эффект налагается только на текущее действие.

Предел: *Рождённый править.* Пантера не может вкладывать СО в *ответные* броски при любых ритуальных или мистических состязаниях или при отстаивании своего титула.

Специализации

Мастер акробатики **d10**

Мастер скрытности **d10**

Мастер боевых искусств **d10**

Научный эксперт **d8**

Технический эксперт **d8**

Эксперт вождения **d8**

Эксперт запугивания **d8**

Вехи

Королю нужна королева

1 ХР, когда вы вступаете в контакт с персонажем непосредственно с целью определения его пригодности в качестве вашей королевы.

3 ХР, когда вы прилагаете уже более существенные усилия к тому, чтобы добиться согласия от избранницы.

10 ХР, когда вы официально делаете предложение своей избраннице, вне зависимости от того, даст ли она согласие.

Я защищаю свой народ

1 ХР, когда вы объявляете кого-либо (от врагов до союзников) опасным для народа Ваканды.

3 ХР, когда вы предпринимаете существенные действия для устранения этой угрозы: так, вы можете заручиться поддержкой могущественного союзника или присоединиться к новой группе с целью слежения за потенциальным врагом.

10 ХР, когда вы устраняете угрозу Ваканде – дипломатией или силой.

Имя

Т'чалла (засекречено)

История

Будучи последним в долгой родословной правителей-воинов, Т'чалла правил африканским государством Ваканда в качестве короля и защитника – Чёрной пантеры. Передовые технологии и богатые источники загадочного вибриума заставили народ Ваканды вести свою жизнь в условиях изоляции и секретности на протяжении долгих столетий. Тем не менее, ситуация изменилась, когда охотник за сокровищами Улисс Клоу убил Т'чаку, отца Т'чаллы и предыдущую Чёрную пантеру. Поклявшись отомстить за отца и занять его место в качестве новой пантеры, Т'чалла прошёл обучение и все необходимые испытания, чтобы доказать своё право на трон и занять место, которое некогда занимал Т'чака.

Решив выступать на мировой арене более открыто, Т'чалла начал вести дела с другими государствами куда чаще, чем его предшественники. Одним из первых его шагов в качестве правителя стало заключение союза с Фантастической четвёркой, которая помогла ему выступить против Улисса Клоу. Позже он стал важным представителем Мстителей. Т'чалла часто возвращался в Ваканду, чтобы разобраться с делами всей нации, остановить попытки государственного переворота, пресечь межплеменные распри и решить многие другие вопросы, однако в конце концов он снова выходил на связь со своими союзниками, помогая им разбираться с внешними угрозами и вместе с тем поддерживая связь Ваканды с миром.

В последнее время давление Соединённых Штатов и даже неудавшееся вторжение в земли Ваканды заставили Т'чаллу снова сосредоточиться на обеспечении безопасности своей родины и всерьёз задуматься о наследнике, который смог бы стать следующей Чёрной пантерой.

Личность

Т'чалла буквально рождён, чтобы править, однако он приложил все усилия к тому, чтобы заслужить это право по всем законам своей культуры. Последнее означает, что он чрезвычайно уверен в себе и ожидает от окружающих послушания. Тем не менее, он не

считает себя избранником судьбы, как не верит и в то, что преимущества, полученные им по праву рождения, определяют его личность. Он постоянно защищает свой народ и наблюдает за миром в поисках потенциальных угроз для Ваканды – даже если ему приходится подозревать своих союзников и партнёров по команде. Всё это создаёт определённый барьер между ним и другими членами группы, поскольку ему всегда приходится сохранять бдительность и лёгкую отрешённость от своих товарищей. Тем не менее, когда кто-то заслуживает его доверие по-настоящему, он начинает относиться к нему не просто как к другу, но как к буквальному члену семьи, используя свои немалые ресурсы для оказания любой необходимой помощи.

Способности и ресурсы

Беспрерывные тренировки наряду с редкими травмами, использованными в церемонии возведения Т'чаллы на престол, наделяют Чёрную пантеру способностями, находящимися на пике человеческих возможностей. Его органы чувств развиты не хуже, чем у большинства животных, что делает его настоящим экспертом в вопросах охоты и чтения следов. Т'чалла считается мастером различных боевых искусств, опытным акробатом и квалифицированным учёным. Кроме того, он добился подлинного мастерства в искусстве скрытного проникновения в ряды противника. Его называют одним из лучших тактиков мира. Наконец, Т'чалла прекрасно знает человеческую натуру.

Свои недюжинные способности он дополняет использованием передового вооружения и ультрасовременных технологий, многие из которых основаны на разработках Ваканды или используют вибриум в качестве основного компонента.

Будучи королём Ваканды, Т'чалла обладает огромной сетью контактов и информаторов. Его люди располагают множеством технологических и культурных достижений на уровне, равном или превышающим достижения многих западных стран.

Т'чаллу регулярно сопровождают *Дора милаже* – церемониальные жёны и хорошо обученные телохранители. Он лично выбирает себе друзей и союзников, среди которых хватает признанных героев мирового класса. Самыми известными среди них считаются Капитан Америка, Фантастическая четвёрка и Шторм, в которую он был влюблён в детстве. Чёрная пантера всегда способен призвать на помощь всех бывших союзников из числа Мстителей, хотя он не слишком ладит с Тони Старком из-за различий в жизненной философии.

Чёрная вдова Кооперация

Соло **d10**
Друг **d8**
Команда **d6**

Отличия

Опасные связи
Прирождённый лидер
Русская супершпионка

Подготовка в Красной комнате

Феноменальная стойкость **d8**
Феноменальные рефлексy **d8**
Феноменальная выносливость **d8**

СЭФ: Сосредоточение. При использовании этого Комплекта способностей вы можете заменить два дайса аналогичного размера одним, увеличив его на +1.

СЭФ: Иммуитет. Вложите 1 СО, чтобы полностью проигнорировать стресс, травму или помеху, вызванную болезнью, старением или физической атакой.

Предел: *Промывка мозгов.* Повысьте на +1 эмоциональный стресс, нанесённый агентами или директорами разведуправлений. Получите 1 СО.

Предел: *Кризис.* Отключите любую из суперспособностей этого Комплекта при получении эмоциональной травмы. Получите 1 СО. Исцеление травмы позволяет восстановить эту силу.

Браслеты Вдовы

Электростатический выстрел **d8**

Передвижение по канату **d8**

СЭФ: *Укус Вдовы.* Пожертвуйте 1 СО для повышения *Электростатического выстрела* до уровня d10. После однократного использования эта способность падает до уровня 2d6. Для восстановления прежнего уровня активируйте брешь. В обратном случае сила восстанавливается после Переходной цены.

Предел: *Снаряжение.* Отключите *Браслеты Вдовы* и получите 1 СО. Для восстановления Комплекта пройдите проверку против запаса рока.

Специализации

Мастер акробатики **d10**

Мастер скрытности **d10**

Эксперт боевых искусств **d8**

Эксперт вождения **d8**

Эксперт запугивания **d8**

Вехи

Предательство и секретные операции

1 ХР, когда вы впервые успешно используете Специализацию Скрытности.

3 ХР, когда вы убеждаете члены команды сделать трудный или болезненный выбор.

10 ХР, когда вы предаёте члена команды в критический момент или жертвуете собой ради него.

Романтика с привкусом смерти

1 ХР, когда вы флиртуете с другим героем.

3 ХР, когда вы совершаете поступок или создаёте условия, напрямую вредящие вашему избраннику.

10 ХР, когда вы бросаете своего избранника в трудный час или жертвуете чем-то ценным ради спасения своих отношений.

Имя

Наталья “Наташа” Альяновна Романова (известно публично)

История

Сирота Наталья “Наташа” Романова родилась в Советской России в конце 1920-х годов. После Второй мировой она приняла участие в программе советских учёных “Чёрная вдова”, которая превратила её в элитную шпионку и профессионального киллера. Годы тренировок и засекреченных экспериментов позволили Наташе добиться звания Чёрной вдовы и отправиться на секретную миссию по убийству сбежавшего учёного Антона Ванько и его нового босса, известного американского промышленника и оружейника Тони Старка. Чёрной вдове не удалось убить Старка, а потому ей приказали остаться в США, чтобы саботировать работу Старка и мешать ему действовать в роли Железного человека. Попытка соблазнить Соколиного глаза для получения его поддержки окончилась тем, что Наташа пала жертвой собственной игры, влюбившись в харизматичного лучника и разорвав связи с советским начальством.

Окончательно решив остаться в Соединённых Штатах, Вдова подала заявку на вступление в Щ.И.Т. После недолгого взаимодействия с супергероической группой с Западного побережья, известной как Чемпионы, она занялась собственной деятельностью, во время которой объединялась то с Соколиным глазом, то с Сорвиголовой. В итоге она присоединилась к Мстителям и даже какое-то время возглавляла группу, пока злодей Натиск не изранил или убил большинство членов команды.

С тех пор Наташа разрывается между шпионской деятельностью и поддержкой своих недавних товарищей. Кроме того, она встретила своего заместителя, Елену Белову, которую назначили Чёрной вдовой после предательства Наташи. Обе шпионки питают друг к другу лишь самые негативные и сопернические чувства.

Личность

Годы обучения, шпионажа и работы в качестве тайного агента заставили Чёрную вдову сохранять бдительность даже с близкими друзьями. Она остаётся непревзойденным профессионалом в своей области и в случае необходимости может проявлять полное отсутствие милосердия. Тем не менее, Наташа не лишена романтических чувств, которые часто питает к опасным, но глубоко идеалистичным людям, таким как Сорвиголова и Соколиный глаз. Наталья считается чрезвычайно способным лидером, однако из-за воспоминаний о прошлых потерях, связанных с её непродолжительным руководством в команде Мстителей, она неохотно берётся за управление другими людьми.

Способности и ресурсы

Программа “Чёрная вдова” многократно усилила физические способности Натальи и замедлили её старение. Хотя она родилась ещё в первой половине двадцатого века, Наталью отличает молодость и энергичность. Кроме того, обучение в Красной комнате позволило ей отточить свои навыки до предельного мастерства в вооружённом и рукопашном бою, шпионаже, тактике и инфильтрации. Она говорит на нескольких языках и знакома с большинством разведывательных, криминальных, военных и повстанческих организаций по всему миру. В дополнение к традиционным видам огнестрельного оружия она часто использует браслеты Вдовы – специально разработанный механизм, способный выстреливать трос для проникновения в труднодоступные места и снабжённый электрическим бластером.

Хотя она поддерживает довольно натянутые отношения с Россией, у неё хватает контактов на территории бывшего СССР. В свою бытность Мстителем и Чемпионом она заручилась доверием многих друзей и союзников, включая Ангела, Геркулеса, Осу и Железного человека. Она поддерживает хорошие отношения со своими бывшими партнёрами – Соколиным глазом и Сорвиголовой, – которых она также может призвать на помощь в трудную минуту.

Работа на Щ.И.Т означает, что у неё хватает могущественных союзников, рассматривающих её как незаменимого агента. Её личная дружба с давним директором Щ.И.Т. Ником Фьюри и некоторыми героями наподобие Росомахи и Капитана Америка лишь укрепляют эти отношения.

Капитан Америка

Кооперация

Соло **d6**

Друг **d8**

Команда **d10**

Отличия

Вдохновлять примером

Человек вне времени

Программа суперсолдата

Феноменальная стойкость **d8**

Феноменальные рефлексy **d8**

Феноменальная сила **d8**

Феноменальная выносливость **d8**

СЭФ: Иммуитет. Вложите 1 СО для полного игнорирования стресса, травмы или помехи, вызванной ядом, болезнью или усталостью.

СЭФ: Из последних сил. Продублируйте или повысьте дайс от *Программы суперсолдата* для совершения одного действия (либо вложите 1 СО для использования обоих эффектов). Затем отключите эту силу. Способность восстанавливается естественным образом при Переходной сцене, хотя Капитан может активировать с этой целью брешь противника.

СЭФ: Второе дыхание. Прежде чем совершить действие, основанное на этом Комплекте способностей, вы можете передать свой физический стресс в запас рока в качестве равнозначного дайса. После этого используемая сила повышается на +1 ступень, хотя эффект налагается только на текущее действие.

Предел: Патриот. При получении эмоционального стресса от столкновения с публичным мнением или правительственными структурами эмоциональный стресс увеличивается на +1. Капитан получает 1 СО.

Щит из вибраниевого сплава

Богopodobная стойкость **d12**

Оружие **d8**

СЭФ: Атака по области. Выберите сразу несколько жертв. Каждая дополнительная цель добавляет в запас дайсов d6 и позволяет выбрать ещё один итоговый дайс.

СЭФ: Рикошет. При использовании щита для нападения на одного противника вы можете удвоить или повысить на +1 ступень показатель *Оружия*. Это позволяет добавить к результату броска третий дайс, однако забирает из запаса самый крупный дайс.

Предел: Снаряжение. Отключите *Щит из вибраниевого сплава* и получите 1 СО. Для восстановления пройдите проверку против запаса рока.

Специализации

Эксперт акробатики **d8**

Эксперт скрытности **d8**

Мастер боевых искусств **d10**

Эксперт вождения **d8**

Эксперт психологии **d8**

Вехи

Наставление новых героев

1 XP, когда вы впервые помогаете определённомy герою.

3 XP, когда вы помогаете восстановиться герою, который поддался стрессу.

10 XP, когда вы помогаете избранному герою возглавить команду или заставляете его уйти из команды либо занять в ней менее важное положение.

Мстители, общий сбор!

1 XP, когда вы впервые возглавляете команду.

3 XP, когда вам удаётся победить врага, и никто из членов команды не поддаётся стрессу.

10 XP, когда вы убеждаете героя присоединиться к новому составу Мстителей или

расформируете текущую группу.

Имя

Стив Роджерс (известно публично)

История

Стив Роджерс родился в начале двадцатого века в бедной ирландской семье, проживавшей в Нью-Йорке. Стив вырос необычайно слабым, и потому, несмотря на его искреннее желание участвовать в борьбе против держав Оси, его так и не приняли на воинскую службу. Тем не менее, нестигаемая решимость и высокий боевой дух обратили на него внимание организаторов сверхсекретной операции, Проекта “Возрождение”. Доктор Абрам Эрскин разработал сыворотку суперсолдата, который превратил Роджерса в образцового воина, физические способности которого достигали пика человеческих возможностей. Тем не менее, впоследствии эту операцию так и не удалось воспроизвести, поскольку жизнь Эрскина забрал нацистский шпион. Обученный и оснащённый для остановки шпионской деятельности Красного черепа, Роджерс из хилого мальчугана превратился в Капитана Америка. В сопровождении своего близкого друга Баки Барнса, Капитан Америка сражался бок о бок с первым Человеком-факелом и Подводником в качестве полноценного члена Захватчиков.

При попытке остановить ракетное оружие барона Земо Барнс погиб (или, во всяком случае, к такому выводу пришёл Роджерс), в то время как сам Капитан Америка погрузился в ледяные воды Северной Атлантики. Формула суперсолдата позволила Роджерсу перейти в состояние анабиоза, в котором он пребывал на протяжении нескольких десятилетий. Хотя всё это время его считали погибшим, в конечном счёте Капитана удалось обнаружить и пробудить к жизни. Увы, Капитану пришлось приспособливаться к миру, отдалённому от его привычной действительности на целых полвека.

Личность

Большинство супергероев относятся к Капитану Америка как к живому образцу нравственности, на который им стоит равняться. Это самый настоящий герой, бесстрашный, самоотверженный, благородный и неудержимый. Роджерс воплощает те идеалы, которые он преследует: он не просто старается действовать по своему кодексу, но и буквально живёт по нему. Равенство и справедливость, свобода и честность – эти принципы можно назвать основополагающими для характера Капитана, а не просто словами, которыми он мог бы прикрывать свои слабости.

Способности и ресурсы

Проект “Возрождение” превратил Роджерса в образец физического совершенства. Организм Капитана Америка работает на пределе человеческого потенциала, наделяя его высочайшим уровнем силы, выносливости и ловкости, о котором спортсмены мирового класса могут только мечтать. Его тело обладает иммунитетом к яду, болезням и усталости. Кроме того, он хорошо обучен всем видам военных и тактических операций, а сочетание его мастерства в ближнем бою с колоссальными физическими способностями делает его одним из лучших рукопашных бойцов, известных человеческой цивилизации.

Роджерс обладает обширным боевым опытом и имеет за спиной целые годы работы в разведке. Его называют лидером от рождения, и он практически не знает себе равных в вопросах мотивации и вдохновения.

Костюм Стива Роджерса снабжён множеством антибаллистических элементов. Кроме того, Капитан Америка располагает поистине уникальным щитом, созданным из случайного сплава вибрианума и стали. Этот щит практически не поддаётся разрушению и известен способностью к погашению кинетической энергии большинства атак. Хотя

щит обладает непревзойдёнными защитными функциями, Роджерс нередко использует его в качестве метательного оружия.

Капитан Америка выступает в роли “центрального” агента организации Щ.И.Т. и обладает неограниченным уровнем допуска и доступа к внутренним помещениям, оборудованию и ресурсам агентства, уступая в этом лишь Нику Фьюри. Всё это позволяет ему использовать сверхсовременные транспортные средства, включая высокотехнологичный фургон и модифицированный мотоцикл, которые ему подарили люди Чёрной пантеры. Особо тёплые чувства Роджерс питает к агенту Щ.И.Т. Шэрон Картер. Также он дружит с героем, известным как Сокол. Репутация Капитана – особенно в рядах сверхчеловеческих коллективов – поистине не имеет аналогов. Ни один герой не достиг такой степени уважения и лояльности среди своих товарищей, которой отличается Капитан.

Колосс Кооперация

Соло **d6**
Друг **d8**
Команда **d10**

Отличия

Железобетонная преданность
Вспыльчивость
Русский землепашец

Органическая сталь

Богоподобная стойкость **d12**
Богоподобная сила **d12**
Сверхчеловеческая выносливость **d10**

СЭФ: *Атака по области.* Выберите сразу несколько жертв. Каждая дополнительная цель добавляет в запас дайсов **d6** и позволяет выбрать ещё один итоговый дайс.

СЭФ: *Неуязвимость.* Вложите 1 СО для того, чтобы проигнорировать физический стресс или травму, если только при нападении не использовалась электромагнитная энергия.

СЭФ: *Чужая боль.* Вложите 1 СО для того, чтобы получить физический стресс, который предназначался стоящему рядом другу или союзнику.

Предел: *Осознанная активация.* Если Колосс поддаётся стрессу, теряет сознание или попросту засыпает, *Органическая сталь* отключается. Для того, чтобы восстановить её, Колосс должен либо избавиться от полученного стресса, либо просто прийти в сознание. Если он страдает от *физической травмы*, *Органическая сталь* отключается до её исцеления.

Предел: *Тяжёлый металл.* Получение повреждений от электромагнитных или вибрационных источников, а также попытка плавления наделяет Колосса 1 СО, но превращает любую из его сил в помеху. Для восстановления силы необходимо избавиться от помехи или активировать брешь противника.

Предел: *Мутант.* Колосс получает по 1 СО, когда становится целью Вех или оружия, направленных непосредственно на взаимодействие с мутантами.

Специализации

Эксперт боевых искусств **d8**
Эксперт психологии **d8**
Эксперт запугивания **d8**

Вехи

Героическое самопожертвование

1 ХР, когда вы впервые используете *Чужую боль*.

3 ХР, когда вы позволяете другому герою разубедить вас предпринимать опасную череду действий.

10 ХР, когда вы жертвуете собой ради союзников или обнаруживаете, что из всей команды уцелели только вы.

Возвращение на Родину-мать

1 ХР, когда вы впервые поднимаете тему своего русского происхождения.

3 ХР, когда вы делаете своё происхождение темой конфликта или оживлённого спора.

10 ХР, когда вы окончательно отрекаетесь от своего наследия или покидаете своих друзей ради блага России.

Имя

Пётр “Питер” Николаевич Распутин (засекречено)

История

Пётр Распутин родился в Усть-Ордынском колхозе в России, где его воспитали послушным сыном и ответственным работником сельскохозяйственного участка. Впервые его мутантские способности проявились, когда он спас свою младшую сестру Ильяну от неисправного трактора. Вскоре после этого Петра завербовал Чарльз Ксавьер, который собирал второе поколение Людей-Икс, основной задачей которого было спасение предыдущей группы с живого острова Кракоа.

Пребывание в рядах Людей-Икс научило Распутина контролировать свои силы и позволило ему обрести много хороших друзей, не говоря уже о своей давней возлюбленной Китти Прайд. Тем не менее, оно также втолкнуло его в совершенно иную жизнь, в которой он потерял много близких и обнаружил немало жестоких истин о своей семье, брате и родине.

После того как его сестра умерла от вируса Наследие, нацеленного на мутантов, Колосс пожертвовал своей жизнью ради распространения вакцины. Жители таинственного инопланетного мира похитили его тело и воскресили Колосса в ходе одного из секретных экспериментов. Его друзья лишь недавно обнаружили, что Колосс жив после стольких лет отсутствия.

Личность

Петр Распутин – простой и отзывчивый парень, нередко вынужденный участвовать в разрешении событий, сопряжённых с насилием. Он застенчив, доверчив и несколько простодушен, хотя и способен впасть в настоящую ярость при виде страданий своих друзей или невинных людей. Он чрезвычайно самоотвержен и подвергает себя опасности всякий раз, когда у него появляется шанс защитить тех, кто слабее его. Он предпочитает скрывать свои глубинные эмоции за маской stoического героя, хотя друзья без труда понимают, что он испытывает в действительности.

Учитывая бурные события последних лет, особенно если говорить о смерти и воскрешении, Колосс отличается особой тягой к лёгким радостям любви и жизни. Как результат, недавно он возобновил свои отношения с Китти Прайд.

Способности и ресурсы

Колосс обладает способностью превращать своё тело в органическую сталь необычайной прочности и сопротивляемости. Она увеличивает и без того заметный рост Петра Распутина, а также повышает его вес вдвое. В своей металлической форме он

отличается поистине сверхчеловеческой силой и практически полной неуязвимостью. Условия окружающей среды мало влияют на его эффективность, хотя быстрые перепады экстремальной жары и холода могут причинить ему вред.

В этом обличье Колосс не нуждается, да и не пытается дышать, есть или пить, пока ему не приходится вернуться в обычную плоть. Вернуться к нормальному телу его заставляет и присутствие в помещении “антиметаллического” варианта вибраниума.

Будучи активным представителем Людей-Икс, Распутин обучился боевым искусствам и работе в команде. Обычно он занимает фронтовые позиции в любой группе, хотя особой эффективности Колосс добился при работе с Росوماхой, вместе с которым он разработал тактику “Живой снаряд”, предполагающих буквальное метание Росوماхи в соперника. Кроме того, он располагает доступом к транспортным средствам, просторным помещениям и другим ресурсам команды.

Циклоп Кооперация

Соло **d6**
Друг **d8**
Команда **d10**

Отличия

У меня нет на это времени
Тактический гений
Никаких компромиссов

Оптический лазер

Энергетический выстрел **d10**

СЭФ: *Атака по области.* Выберите сразу несколько жертв. Каждая дополнительная цель добавляет в запас дайсов **d6** и позволяет выбрать ещё один итоговый дайс.

СЭФ: *Поглощение энергии.* В случае успешной реакции на энергетическую атаку используйте итоговый дайс противника в качестве трюка или продублируйте дайс от способности *Энергетический выстрел* на ближайшее действие. В случае провальной реакции вы можете вложить 1 СО и всё равно использовать этот СЭФ.

СЭФ: *Рикошет.* При использовании *Энергетического выстрела* для нападения на одного противника вы можете удвоить или повысить его показатель на +1. Это позволяет добавить к результату броска третий дайс, однако забирает из запаса самый крупный дайс.

СЭФ: *Универсальность.* Замените **d10** от *Энергетического выстрела* на **2d6** или **3d6** для совершения следующего действия.

Предел: *Рубиново-кварцевый фильтр.* Превратите *Оптический лазер* в равнозначную помеху или отключите способность *Энергетический выстрел*. Получите 1 СО. Для восстановления силы пройдите проверку против запаса рока.

Предел: *Мутант.* Циклоп получает по 1 СО, когда становится целью Вех или оружия, направленных непосредственно на взаимодействие с мутантами.

Специализации

Эксперт боевых искусств **d8**
Эксперт скрытности **d8**
Мастер вождения **d10**
Комический эксперт **d8**
Технический эксперт **d8**

Вехи

Ко мне, Люди-Икс!

1 ХР, когда вы впервые встаёте во главе отряда, состоящего из большего числа мутантов, чем других героев.

3 ХР, когда вы наносите врагу поражение, и никто из ваших людей не поддаётся стрессу.

10 ХР, когда вы приводите свой отряд к победе над антимутантской пропагандой или расформируете группу во избежание преследований.

Романтическая трагедия

1 ХР, когда вы признаётесь в своих чувствах другому мутанту.

3 ХР, когда вы отвергаете чужую помощь в трудный момент ради возможности остаться наедине со своей избранницей.

10 ХР, когда вы позволяете своей избраннице получить d10 или более высокий уровень травмы или спасаете её таким образом, что ваши отношения неизбежно рушатся.

Имя

Скотт Саммерс (известно публично)

История

Старший сын майора ВВС США Кристофера Саммерса молодой Скотт Саммерс едва уцелел в ходе нападения Ши'ар, которое унесло жизни его родителей. Пытаясь спасти его, мать прикрепила Скотта и его младшего брата к единственному парашюту на борту и вытолкнула его с горящего самолёта. После того как братьев нашли, Скотта отправили в детский приют, в то время как его брата усыновили. Позже дали о себе знать его мутантские способности, которые доставляли ему неприятность за неприятностью до тех пор, пока профессор Чарльз Ксавьер не спас его и не стал ему одновременно учителем и отцом.

Как “Циклоп” Скотт Саммерс выступил в роли одного из представителей первого поколения Людей-Икс, обучавшихся у Ксавьера. Он оставался верен мечте профессора и прилагал для её реализации колоссальные усилия на протяжении долгих лет, успев дважды побывать в браке и поработать с огромным числом мутантов, входящих и выходящих из постоянно сменяющегося состава Людей-Икс. В конце концов он выбрался из тени Ксавьера и занял руководящую должность, возглавив не только группу, но и саму школу мутантов.

Личность

Циклоп считается строгим и основательным человеком, поскольку он верит, что именно таким должен быть настоящий лидер. У него нет реальной жизни за пределами возложенных на него обязанностей, а потому он раз за разом жертвует личными интересами ради блага всей группы. Самоотверженность и всецелая отдача сохранению мутантов от любых угроз доказывает, что Циклоп руководствуется лишь одной целью: показать человечеству, что мутанты и люди могут жить без вражды. Саммерс уже не раз терял любовь всей своей жизни, Джин Грей; ему пришлось вступить в борьбу со своим бывшим наставником; наконец, он неоднократно видел, как враги становятся друзьями, а друзья – врагами. Даже его нынешняя подруга Эмма Фрост некогда была заклятым врагом.

Всё это вызвало у него серьёзную проблему с доверием окружающим, а потому в эмоциональном отношении Саммерс – ужасающе одинокий человек. Хуже того, он рассматривает своё одиночество как обязательное условие, необходимое для лучшего управления группой.

Способности и ресурсы

Скотт Саммерс – мутант альфа-уровня. Его глаза служат лишь проводниками для передачи энергии из внеземного источника. Эта энергия вырывается в мир всякий раз, когда Скотт раскрывает глаза, и контролировать её мощность позволяют только специальные рубиново-кварцевые фильтры. Эта энергия проявляется скорее в виде высокочастотной серии кинетических импульсов, чем радиации или тепла. Тем не менее, она обладает достаточной мощностью, чтобы пробивать чрезвычайно прочные материалы и отбивать в сторону даже тяжёлые объекты наподобие транспортных средств. Фильтр, которым пользуется Скотт Саммерс, наделяет его полным контролем над интенсивностью, размером и шириной луча. При использовании этой необычной энергии Циклоп отличается врождённой меткостью; кроме того, он неуязвим к собственным атакам, и даже закрытых век достаточно, чтобы блокировать освобождение разрушительной энергии. Он обладает иммунитетом и к аналогичным способностям своего брата Алекса, также известного под псевдонимом Хэйвок. Тем не менее, без фильтра Циклоп не способен контролировать свою врождённую силу, и она может вырваться из его глаз в любую секунду. Является ли это следствием физиологических или психологических нарушений, пока неясно.

В дополнение к своим мутантским способностям, Циклоп отличается редким тактическим гением. Кроме того, он считается опытным рукопашным бойцом и умелым пилотом. Он обладает обширной практикой в различных областях умственной деятельности, включая владение телепатически имплантированных языков.

Циклоп располагает доступом ко всем ресурсам, транспортным средствам и технологиям Людей-Икс. Он легко может вызвать на помощь любое количество союзников или даже целых отрядов, включая свою подругу-телепата, не менее могущественного брата, а также отца, обладающего собственным космическим кораблём и командой. В сущности, Циклоп является лидером и представителем всех мутантов – по крайней мере, в глазах общественности и правительства. Всё это наделяет его определённым политическим весом и социальным статусом.

Сорвиголова

Кооперация

Соло **d10**

Друг **d8**

Команда **d6**

Отличия

Слепое правосудие

Человек без страха

Защитник Адской кухни

Полицейская дубинка

Феноменальная стойкость **d8**

Оружие **d6**

Паркур **d6**

СЭФ: *Шквал ударов.* При использовании полицейской дубинки для нападения на одного противника вы можете удвоить или повысить на +1 ступень показатель *Оружия*. Это позволяет добавить к результату броска третий дайс, однако забирает из запаса самый крупный дайс.

СЭФ: *Захват.* При создании помехи для противника добавьте к броску **d6** и повысьте итоговый дайс на +1 ступень.

Предел: *Снаряжение.* Отключите Комплект способностей и получите 1 СО. Для восстановления пройдите проверку против запаса рока.

Обострённые чувства

Феноменальные рефлексy **d8**

Феноменальное восприятие **d10**

Феноменальная выносливость **d8**

СЭФ: Сосредоточение. При использовании этого Комплекта способностей вы можете заменить два дайса аналогичного размера одним, увеличив его на +1.

СЭФ: Иммуитет. Вложите 1 СО, чтобы полностью проигнорировать стресс, травму или помеху, направленную на ослабление или ограничение зрительного восприятия.

СЭФ: Сенсорный радар. Вложите 1 СО для того, чтобы добавить *Сверхчеловеческое восприятие* (или повысить их на +1 уровень, если они уже включены в бросок) и перебросить все дайсы.

Предел: Перегрузка. Отключите *Обострённые чувства* для получения 1 СО. Восстановите Комплект способностей, активировав брешь. В противном случае она восстанавливается в Переходной сцене естественным образом.

Специализации

Мастер акробатики **d10**

Эксперт скрытности **d8**

Эксперт запугивания **d8**

Эксперт боевых искусств **d8**

Криминальный мастер **d10**

Эксперт психологии **d8**

Вехи

Игра в открытую

1 ХР, когда вы впервые говорите другому герою, что вы не Сорвиголова.

3 ХР, когда вы вступаете в бой как Сорвиголова, не надев костюма.

10 ХР, когда вы присоединяетесь к группе, невзирая на кризис личности, или отказываетесь вступить в неё из-за этого кризиса.

Дьявол в темноте

1 ХР, когда вы впервые причиняете стресс врагу, который не видит вас.

3 ХР, когда ваши союзники впервые ставят вопрос о ваших методах работы или когда вы сами оспариваете методы союзников.

10 ХР, когда вы наносите физическую травму врагу, который причинил вам и хотя бы одному из ваших союзников стресс или когда вы сознательно превращаете полученный стресс в эмоциональный и поддаётесь ему.

Имя

Мэтт Мёрдок (засекречено)

История

Жизнь юного Мэтта Мёрдока изменилась навсегда в один день, когда он оттолкнул слепого с пути неуправляемого грузовика. Вплеснувшаяся из бака радиоактивная жидкость попала на лицо Мэтта, лишив его зрения, однако обострив остальные чувства до сверхчеловеческого уровня. Взрослея в преступном районе Нью-Йорка, известном как Адская кухня, в условиях полной слепоты, Мёрдок всё сильнее укреплялся в решимости никогда не допускать, чтобы этот чудовищный изъян помешал ему жить полной жизнью. Он тренировал своё тело в тренажёрном зале, а ум – в учебных заведениях. В конечном счёте он встретил слепого мастера боевых искусств, известного просто как Посох. Тот показал ему, как использовать свои обострённые чувства в бою, и помог ему отточить свои навыки.

Со временем Мэтт стал первым учеником в юридическом колледже. Его будущее казалось светлым и радужным до тех пор, пока мафия не убила его отца, чемпиона по боксу Джека “Рубаку” Мёрдока, который отказался проигрывать ради получения крупной суммы. Не добившись справедливости в зале суда, Мэтт надел специальный костюм и добрался до мафиози как “Сорвиголова”, человек без страха. После этой трагедии Мэтт посвятил свою жизнь защите справедливости как в зале суда, так и на улицах Адской кухни. Как Сорвиголова он боролся с многочисленными преступниками и убийцами, главным среди которых считается Кингпин, ассасин Меченый и опытный ниндзя, известный под прозвищем Длань. Как Мэтт Мёрдок Сорвиголова выступает в роли воинственного адвоката, защищающего тех, кому больше никто не может помочь.

Жизнь Сорвиголовы полна трагедий и испытаний. Он неоднократно влюблялся и терял любимых, последними из которых были его секретарь Карен Пейдж и греческая преступница Электра. Кингпин несколько раз выступал против него и его близких, почти окончательно разрушив его репутацию и рассудок. Не так давно факты о личности Сорвиголовы просочились в прессу, подвергнув опасности жизни всех, кем дорожит Мёрдок.

Личность

Уверенность и спокойствие Сорвиголовы даже при столкновении с превосходящими силами противника подтверждают его репутацию как человека без страха. В действительности Мёрдок чувствует страх так же, как и любой другой человек – но он отказывается подаваться его леденящей хватке. И как Мэтт Мёрдок, и как Сорвиголова он искренне стремится защитить слабых и остановить врагов. Он делает даже больше (и говорит меньше), чем предполагают многие люди, предпочитая, чтобы его репутация и способности сами свидетельствовали о его эффективности.

Способности и ресурсы

Сорвиголова абсолютно слеп, однако ему удаётся компенсировать отсутствие зрения сверхчеловечески развитым обонянием, осязанием, слухом и вкусом. Кроме того, он обладает радарообразным восприятием, которое позволяет ему буквально чувствовать, где находятся различные объекты и люди. Его чувства развиты в такой степени, что он может читать газеты, просто нажимая на них, и выявлять ложь, вслушиваясь в сердцебиение говорящего.

Сорвиголова считается мастером рукопашного боя. Он хорошо обучен ниндзицу, боксу и многим другим боевым искусствам. Его называют выдающимся акробатом, а кроме того, он использует специальную полицейскую дубинку со встроенным канатом, позволяющим ему перемещаться по городу на огромной скорости. Кроме того, как Мэтт Мёрдок он заслужил репутацию одного из самых талантливых адвокатов в мире.

Сорвиголову трудно назвать командным игроком, однако он имеет немало друзей. Он работал в тесном сотрудничестве с Человеком-пауком, Лунным рыцарем, Капитаном Америка и даже Карателем. В разные периоды своей жизни он поддерживал романтические (и не только) отношения с Электрой и Чёрной вдовой. Также его отличает близость к юридическому партнёру Франклину “Туманному” Нельсону и репортёру Бену Уричу. Сорвиголова работает лицензированным адвокатом в штате Нью-Йорк и считается уважаемым членом своей профессии.

Эмма Фрост Кооперация

Соло **d8**
Друг **d6**
Команда **d10**

Отличия

Преступное прошлое
Ледяное спокойствие
На один шаг впереди тебя

Телепат класса омега

Управление разумом **d10**
Психическое сопротивление **d10**
Психический удар **d10**
Телепатия **d10**

СЭФ: *Атака по области.* Выберите сразу несколько жертв. Каждая дополнительная цель добавляет в запас дайсов d6 и позволяет выбрать ещё один итоговый дайс.

СЭФ: *Весь арсенал.* Вы можете использовать сразу несколько сил из этого Комплекта способностей. Каждая дополнительная способность понижает свой уровень на -1.

СЭФ: *Психическое исцеление.* Помогая другим восстановиться от стресса, Эмма добавляет к броску d6. Кроме того, она может вложить 1 СО для того, чтобы полностью излечить свой или чужой ментальный стресс или понизить уровень ментальной травмы на -1.

Предел: *Мутант.* Эмма Фрост получает по 1 СО, когда становится целью Вех или оружия, направленных непосредственно на взаимодействие с мутантами.

Алмазное тело

Феноменальная сила **d8**
Сверхчеловеческая стойкость **d10**
Богopodobная выносливость **d12**

СЭФ: *Неуязвимость.* Вложите 1 СО для того, чтобы проигнорировать физический стресс или травму, если только при нападении не использовались мистические источники повреждения.

Предел: *Взаимоисключающие способности.* Для активации *Алмазного тела* необходимо отключить Комплект *Телепат класса омега*. Обратное тоже верно.

Предел: *Мутант.* Эмма Фрост получает по 1 СО, когда становится целью Вех или оружия, направленных непосредственно на взаимодействие с мутантами.

Специализации

Мастер бизнеса **d10**
Мастер психологии **d10**
Технический эксперт **d8**
Криминальный эксперт **d8**
Научный эксперт **d8**

Вехи

Кодекс Адского пламени

1 ХР, когда вы даёте слово герою или злодею.

3 ХР, когда вы нарушаете клятву, данную этому герою, или сдерживаете слово, данное этому злодею.

10 ХР, когда вы доказываете, что нарушение клятвы герою спасло его от опасности или что выполнение обещания, данного злодею, причинит ему только вред.

Педагог

1 ХР всякий раз, когда вы помогаете определённому ученику использовать его силы.

3 ХР, когда ваш ученик предаёт вас или причиняет вам стресс.

10 ХР, когда вы жертвуете своими силами, отключаете их, подвергаете опасности своё

могущество, благосостояние или репутацию ради ученика – или, напротив, отказывается это делать.

Имя

Эмма Грейс Фрост (известно публично)

История

Семья Эммы Фрост презирала слабых. Её отец воспитал хладнокровную и решительную дочь, но удручающе мягкосердечного сына. Глядя, как отец использует её горячо любимого брата в качестве живого примера судьбы, ожидающей в жизни слабых, Эмма поняла, что ей придётся уйти из своей семьи и найти собственный путь. Её ожидало много тяжёлых уроков, которые сделали её ещё хладнокровнее. В сочетании с телепатическими способностями её жестокий и амбициозный характер, в конечном счёте, позволил ей занять место Белой королевы, задача которой была в том, чтобы помочь Себастьяну Шоу захватить контроль над Клубом адского пламени и увести его от кровожадной антимутантской политики.

Будучи членом правящего совета клуба она боролась против Людей-Икс на протяжении долгих лет. Эмма направила своё честолюбие и агрессию на воспитание нового поколения мутантов. После того как многие из её подопечных погибли – сначала в своей собственной школе, а затем на Геноше, – Эмма пересмотрела своё отношение к Людям-Икс и сама пришла в школу Ксавьера, попросив о возможности начать жизнь заново и найти здесь эмоциональное убежище.

За время преподавания в школе она проявила себя в качестве ценного союзника. Кроме того, у неё возникла прочная связь со Скоттом Саммерсом (или Циклопом), который совсем незадолго до этого потерял избранницу своего сердца.

Личность

Эмму Фрост трудно назвать приятным человеком. Она отличается доминантным, манипулятивным, беспощадным, порой жестоким характером и гораздо менее обременена угрызениями совести, чем товарищи по команде. В сущности, нравственность она часто рассматривает как недостаток, мешающей её товарищам по команде действовать эффективно. Во многом она руководствуется комплексом выжившего – она не только видела, как погибали её подопечные, но и стала беспомощным свидетелем гибели миллионов людей на Геноше. Это событие изменило саму её жизнь, и у неё всё ещё не хватает инструментов для того, чтобы справиться с этой эмоциональной травмой. Хотя сотрудничество с Людьми-Икс позволило ей заняться более нравственной деятельностью, она всё ещё сохраняет свои навыки Белой королевы, позволяющие ей выжить в ходе опасных событий, раз за разом обрушивающихся на школу Ксавьера.

Эмма всё ещё пытается найти устойчивое положение между собственной природой и ролью, которую она решила играть в новой для неё среде, хотя на этом пути она уже спотыкалась несколько раз.

Тёплые чувства к Саммерсу кажутся ей совершенно новым, неизвестным явлением, и она относится к собственной любви с большой осторожностью. Эмма – не та женщина, которая готова принять второе место и жить в тени ныне умершей Джин Грей. Кроме того, Фрост хорошо понимает, что Китти Прайд и некоторым другим товарищам по команде ещё только предстоит научиться ей доверять, несмотря на её связь с Саммерсом и активную помощь команде Людей-Икс.

Способности и ресурсы

Фрост считается одним из мощнейших телепатов в мире. Она способна читать мысли других людей, проецировать собственное сознание в чужой разум, манипулировать восприятием, вызывать боль, контролировать поведение жертв и так далее. В процессе

аннигиляции Геноши она получила вторичную мутацию: способность трансформировать своё тело в органический алмаз. В этом алмазном обличье она приобретает колоссальную стойкость и прочность без потери гибкости и проворства, однако каким-то образом блокирует себе доступ к своим телепатическим способностям.

Впрочем, даже без поддержки своих мутантских способностей Эмма считается мастером в вопросе манипулирования окружающими. Она знает, какой эффект производит на других людей её необычайная красота, и никогда не колеблется перед использованием эмоциональных слабостей окружающих. Она всегда полагается на знание человеческой психологии, а также электроники и предпринимательства.

Будучи полноценным участником Людей-Икс, она занимает одно из лидирующих положений и обладает открытым доступом ко всем ресурсам команды. Кроме того, у неё хватает и собственных накоплений. Эмма поддерживает многие связи, которыми она обладала ещё до вступления в ряды Людей-Икс, включая контакт с Тони Старком.

Человек-факел

Кооперация

Соло **d6**
Друг **d8**
Команда **d10**

Отличия

Горячая голова
Никогда не взрослеет
Бесстыдный флирт

Пора зажигать!

Подчинение пламени **d10**
Сверхзвуковой полёт **d10**
Огненный удар **d10**

СЭФ: Атака по области. Выберите сразу несколько жертв. Каждая дополнительная цель добавляет в запас дайсов d6 и позволяет выбрать ещё один итоговый дайс.

СЭФ: Огненная плоть. При успешной реакции на физическую атаку вы можете использовать свой итоговый дайс для причинения физического стресса равного уровня или +1 уровня за 1 СО.

СЭФ: Неуязвимость. Вложите 1 СО для того, чтобы проигнорировать стресс или травму, причинённые огнём, холодом или жаром.

СЭФ: Весь арсенал. Вы можете использовать сразу несколько сил из этого Комплекта способностей. Каждая дополнительная способность понижает свой уровень на -1.

СЭФ: Сверхновая. Удвойте или повысьте на +1 уровень все силы из этого Комплекта способностей до окончания сцены или вложите 1 СО, чтобы сделать и то и другое. Каждое действие и реакция причиняют герою физический стресс, равный второму по размеру дайсу, использованному при броске.

Предел: Огонь тухнет. Когда Джонни становится жертвой атаки, способной гасить пламя, отключите все силы из этого Комплекта и получите 1 СО. Для восстановления способностей активируйте брешь или дождитесь Переходной сцены.

Специализации

Космический эксперт **d8**
Технический эксперт **d8**
Эксперт вождения **d8**

Вехи

Опасная любовь

1 ХР, когда вы флиртуете с персонажем Хранителя, который не входит в число героев.

3 ХР, когда ваша героическая деятельность ставит в опасное положение вашу избранницу или когда ради её защиты вы ставите под удар всю команду.

10 ХР, когда ваше появление в жизни избранницы приводит к необратимым изменениям или когда вы сознательно отказываетесь от дальнейших отношений с ней для её защиты.

Тяготы знаменитости

1 ХР, когда вы проводите уйму времени вдали от команды.

3 ХР, когда интересующая вас деятельность конфликтует с вашими обязательствами перед командой.

10 ХР, когда вы бросаете свою команду в тяжёлый момент ради выполнения собственных задач или жертвуете своими интересами ради помощи своей команде.

Имя

Джонатан Лоуэлл Спенсер “Джонни” Сторм (известно публично)

История

Сопровождая свою старшую сестру Сью в ходе экспериментальной космической экспедиции, молодой Джонни Сторм приобрёл нечеловеческие способности наряду с другими членами команды, попавшими под космическое облучение. Четверо представителей экипажа стали Фантастической четвёркой, а Джонни придумал себе псевдоним, основанный на обретенных способностях: “Человек-факел”. Фантастическая четвёрка стала одной из самых известных супергероических групп Земли; Человек-факел же стал одним из самых известных её героев.

Жизнь Джонни была полна приключений и возможностей. Он путешествовал в космосе, занимался автогонками, наблюдал за тем, как его подруга Фрэнки Рэй становилась Новой, Вестницей Галактуса. Какое-то время он работал актёром и пожарником, учился в колледже, занимался персональной героической деятельностью и даже успел жениться на скрулле Лийе, когда она была замаскирована под его бывшую девушку Алисию Мастерс. Несмотря на всю эту череду происшествий, Джонни сохранил весёлый настрой – хотя его импульсивный характер и постоянная тяга к шуткам иногда раздражает его товарищей по команде.

В противовес кажущейся безответственности и незрелости Человек-факел отличается героическим характером, что он не раз доказывал, помогая спасти этот мир и занимая место полноправного члена Фантастической четвёрки.

Личность

Человек-факел *обожает* быть супергероем. Он встречается с супермоделями, тусуется с костюмированными героями и борется со злом с абсолютным бесстрашием и неуывающим энтузиазмом. Придя в последнее время к выводу, что его обязанности выглядят довольно скучными, он начал относиться к жизни немного более зрело и основательно. Он по-прежнему любит шутки и шалости, которые чаще всего направлены на его приятеля Существо. Невзирая на это, Джонни искренне любит свою сестру Сью и других членов Фантастической четвёрки, и он сделает всё, чтобы им помочь.

Способности и ресурсы

Человек-факел способен проецировать огонь из любой части тела. Он может использовать эту силу, чтобы метать огненные шары, превращать всё тело в пламя и

создавать узоры из огня. В определённом смысле он может даже “лепить” пламя, создавая копии самого себя. Огненная аура защищает его от снарядов и позволяет ему летать. Он может погасить определённые части тела для того, чтобы безопасно перевезти пассажиров или воспламеняющиеся предметы, не утрачивая способности к полёту. Кроме того, он может управлять и внешними источниками пламени, создавая клетки, кольца и другие фигуры.

Его тело отличается пожаробезопасным характером, а потому Джонни способен принимать на себя любые объёмы пламени и перетягивать к себе жар, понижая тем самым температуру в помещении. Человек-факел способен добровольно перегрузить себя, создав пламя “Суперновой”, которое носит куда более мощный и опасный характер, чем его обычное пламя, однако последнее быстро истощает его силы. В дополнение к своим способностям Человек-факел считается опытным автогонщиком и механиком.

Будучи членом одной из самых известных команд Земли, Джонни Сторм обладает множеством друзей и союзников. Основными среди них являются его товарищи по команде и родственники. Он особенно близок со своей сестрой Сью Сторм, Леди-невидимкой, за расположение которой они с Существом по-братски соперничают уже многие годы. Джонни сдружился с Человеком-льдом и Человеком-пауком – героями его возраста, которые лучше понимают его импульсивное поведение и мировоззрение, чем большинство окружающих. Несмотря на заслуженную репутацию сорвиголовы, Человек-факел может призвать на помощь многих героев, особенно из числа жителей Нью-Йорка, включая членов ныне уже распавшегося коллектива Мстителей.

Леди-невидимка

Кооперация

Соло **d6**

Друг **d8**

Команда **d10**

Отличия

Сострадание

Несгибаемая воля

Душа компании

Силовая проекция

Полёт **d6**

Богородная стойкость **d12**

Силовой удар **d10**

Невидимость **d12**

СЭФ: *Атака по области.* Выберите сразу несколько жертв. Каждая дополнительная цель добавляет в запас дайсов d6 и позволяет выбрать ещё один итоговый дайс.

СЭФ: *Силовые конструкции.* При использовании *Силовой проекции* для создания преимуществ добавьте d6 и повысьте итоговой дайс на +1 уровень.

СЭФ: *Весь арсенал.* Вы можете использовать сразу несколько сил из этого Комплекта способностей. Каждая дополнительная способность понижает свой уровень на -1.

СЭФ: *Реактивная сила.* Вложите 1 СО для добавления любой из своих суперсил к броску другого игрока перед тем, как он совершит действие. Если этот герой получит физический стресс, Сью страдает от d6 ментального стресса.

СЭФ: *Сила воли.* При использовании *Богородной стойкости* Сью может превратить физический стресс в ментальный, не вкладывая в это СО. Более того, она может превращать в ментальный стресс итоговые дайсы противников, направленные на разрушение её преимуществ, созданных на основе *Силовой проекции*. В обоих случаях она может вложить 1 СО для ослабления стресса на -1 уровень.

Предел: *Осознанная активация.* Если Сью поддается стрессу, теряет сознание или попросту засыпает, *Силовая проекция* отключается. Для того, чтобы восстановить её, Сью должна либо избавиться от полученного стресса, либо просто прийти в сознание. Если она страдает от *ментальной травмы*, *Силовая проекция* отключается до её исцеления.

Специализации

Космический эксперт **d8**

Мастер психологии **d10**

Эксперт скрытности **d8**

Научный эксперт **d8**

Вехи

Независимость

1 ХР, когда вы впервые выступаете против другого героя.

3 ХР, когда вы доказываете, что ваше решение – лучшее, которое может принять команда в текущих условиях.

10 ХР, когда вы заставляете поддаться стрессу последнего врага в Фазе действия или когда другой герой признаёт, что без вашей помощи он мог и не справиться.

Эмоциональный центр

1 ХР, когда вы впервые используете СЭФ *Реактивная сила* в пределах Сцены.

3 ХР, когда вы помогаете другому герою восстановиться от стресса, полученного в Сцене, в которой вы сами принимали непосредственное участие.

10 ХР, когда вы присоединяетесь к группе, в которой состоит герой, которому вы помогли оправиться от стресса, или когда вы отказываетесь вступать в неё (если в группе не состоит герой, которому вы помогали раньше, вы не получаете этого опыта).

Имя

Сьюзен Сторм Ричардс (известно публично)

Истории

Дети преуспевающего лонг-айлендского физика, Сьюзен Сторм и её брат Джонни, потеряли родителей из-за автоаварии. Мать умерла от травмы, полученной при ДТП, в то время как отец не смог жить с мыслью о том, что он не сумел спасти свою жену. Переехав в Калифорнию, чтобы жить с тётёй, Сью встретила Рида Ричардса, который тогда снимал комнату в доме её тётёй. Несколько лет спустя судьба свела её с Ричардсом снова, и эта встреча положила начало уже более тесным отношениям. Их связь оказалась достаточно сильной, чтобы она смогла убедить Ричардса взять её и её брата на борт экспериментального судна, на котором они пережили аварию и получили сверхчеловеческие способности.

Как член Фантастической четверки Сью поначалу казалась лишь вечной помехой и камнем преткновения для других представителей группы. Однако по прошествии времени её силы, как и уверенность в себе, неожиданно возросли, изменив ситуацию в корне. К тому моменту, когда Сьюзен Сторм вышла за Рида Ричардса и обзавелась молодым сыном Франклином, она уже считалась важным членом команды. После тяжёлого эмоционального испытания, которому она подверглась под гипнозом Психомэна, Сью окончательно удостоверилась в том, что её силы развиты больше, чем она предполагала раньше. Последнее заставило её изменить свой псевдоним с “Девушки-невидимки” на “Леди-невидимку”.

Сьюзен дала жизнь двум неординарным потомкам, Франклину и Валерии. Она считается единственной среди своих сверстников, кто сочетает активное материнство со своими обязанностями по участию в супергероической деятельности.

Личность

Леди-невидимку часто называют душой Фантастической четвёрки. Сильная воля и неизменно прочный эмоциональный стержень позволяет ей справляться практически с любой задачей. Со временем она превратилась из застенчивой девушки в могущественную и уверенную в себе женщину с выраженными лидерскими качествами, пользующуюся заслуженным уважением супергероического сообщества. Также она выступает в качестве голоса совести и мудрости, увещающего её мужа, когда его побуждения или действия основываются лишь на слепой логике и чрезмерной рационализации. Хотя Нэмор Подводник не раз признавался ей в своих чувствах, Сьюзен остаётся предельно верна своей семье.

Способности и ресурсы

В первые годы деятельности Фантастической четвёрки считалось, что способности Сью ограничены искажением световых лучей, позволяющим ей скрывать своё или чужое тело от глаз окружающих. Со временем стало ясно, что это был лишь один аспект её силы, которая проявляется в манипулировании целым энергетическим полем. Оно позволяет Сью защищаться от большинства атак, расширять своё поле для защиты окружающих и создавать несколько грубые, но практически неразрушимые геометрические фигуры, которыми можно пользоваться в самых различных целях (такими фигурами может стать что угодно, от пандусов и подвижных платформ до метательных видов оружия). Учитывая степень контроля Сьюзен над силовым полем, эта способность считается практически универсальной и чрезвычайно опасной. Даже команды противников не один раз признавали, что Леди-невидимка может считаться, возможно, сильнейшей из членов своей команды.

Сью обладает доступом ко всем учреждениям и оборудованию Фантастической четвёрки, а также солидной репутацией и авторитетом среди товарищей как в Нью-Йорке, так и в других частях света.

Железный кулак

Кооперация

Соло **d8**

Друг **d10**

Команда **d6**

Отличия

Безразличный миллиардер

Живое оружие К'ун-Лун

Молодой дракон

Сердце Шоу-лао

Феноменальные рефлексy **d8**

Феноменальная выносливость **d8**

Феноменальная скорость **d8**

Феноменальная сила **d8**

СЭФ: *Железный кулак*. Удвойте или повысьте на +1 уровень *Феноменальную силу*.

Если это действие проваливается, отключите *Феноменальную силу*. Для её восстановления активируйте брешь противника или дождитесь Переходной сцены

СЭФ: *Сосредоточение Чи*. При использовании *Сердца Шоу-лао* вы можете заменить два дайса аналогичного уровня одним +1 уровня.

СЭФ: *Исцеление Чи*. Если вы помогаете другому герою оправиться от стресса, добавьте *Феноменальную выносливость* к своей проверке. Вы можете вложить 1 СО для того,

чтобы полностью исцелить свой или чужой физический стресс или ослабить свою или чужую физическую травму на -1.

Предел: *Осознанная активация.* Если Железный кулак поддается стрессу, теряет сознание или попросту засыпает, *Сердце Шоу-лао* отключается. Для того, чтобы восстановить её, Железный кулак должен либо избавиться от полученного стресса, либо просто прийти в сознание. Если он страдает от *ментальной травмы*, *Сердце Шоу-лао* отключается до её исцеления.

Специализации

Мастер акробатики **d10**

Мастер боевых искусств **d10**

Мистический эксперт **d8**

Эксперт бизнеса **d8**

Эксперт скрытности **d8**

Эксперт психологии **d8**

Вехи

Бессмертное оружие

1 XP, когда вы помогаете другому герою с помощью *Мастера боевых искусств* или *Мистического эксперта*.

3 XP, когда вы побеждаете противника с Другом, используя СЭФ *Железный кулак*.

10 XP, когда вы передаёте свой титул преемнику или побеждаете претендента, отстаивая своё право называться истинным Железным кулаком.

Агрессивное поглощение

1 XP, когда вы используете в конфликте свою Специализацию в бизнесе.

3 XP, когда вы используете деловые связи или ресурсы другого протагониста.

10 XP, когда вы уничтожаете преимущество другого героя, основанное на Бизнесе, или передаёте ему собственное преимущество.

Имя

Дэниел “Дэнни” Томас Рэнд К’ай (известно публично)

История

Много лет назад отец Дэниела Рэнда обнаружил легендарный город К’ун-Лун. Ему удалось помочь местному правителю защитить свой титул, а потому Венделлу Рэнду позволили на какое-то время остаться в К’ун-Луне. В конечном счёте он решил вернуться в Соединённые Штаты, однако годы спустя Венделл взял с собой сына Дэниела, жену Хитер и своего друга и партнёра по бизнесу Гарольда Мичема в повторную экспедицию в К’ун-Лун. Из-за предательства Мичема родители Дэниела погибли, однако сам мальчик выжил благодаря своевременному вмешательству жителей города. Увидев решительность и жажду мести, пылающую в мальчишке, городской глава Йу-Ти повелел знаменитому мастеру боевых искусств Лей-Куну Громовержцу обучить мальчика.

Освоив традиции К’ун-Луна, Дэнни Рэнд победил дракона Шоу-лао и защитил своё право на титул Железного кулака, защитника и служителя своего города. Вернувшись в Соединённые Штаты, Железный кулак отомстил за отца и взял на себя дела по ведению семейного бизнеса “Рэнд Интернейшенал”. Также он повстречал героя по найму Люка Кейджа, также известного как Силач. Вопреки обстоятельствам встречи, они стали партнёрами и друзьями, и долгое время работали в качестве героев по найму. В конце концов они прервали сотрудничество – что несколько не сказалось на их дружеских отношениях. После этого Дэнни многие годы скитался по всему, пытаясь найти просветление и решить целый спектр различных проблем, связанных с его тёмным

прошлым. Не так давно Железный кулак снова вернулся в Штаты. Когда общественности стала известна подлинная личность Сорвиголовы, старого друга и коллеги Дэниела, Железный кулак сам прибег к методам тайной работы в целях оказания помощи Мэтту Мёрдоку.

Личность

Железный кулак чрезвычайно дисциплинирован, мотивирован и идеалистичен. Он ищет просветлённого состояния, которого пытается достичь посредством медитации, духовного самораскрытия и изучения боевых искусств. Это не означает, что ему чуждо веселье: у него хватало романтических приключений, а годы работы бок о бок с Люком Кейджем позволили ему сменить былую наивность и прямолинейность уличным чутьём и узнаваемым чувством юмора.

Способности и ресурсы

Обученный специально для идеального соответствия роли Бессмертного оружия, защищающего прославленный город К'ун-Лун, Железный кулак считается одним из величайших мастеров боевых искусств в мире. Он обладает властью над внутренней энергией Чи. Дэни способен направлять эту энергию на исцеление, увеличение своей физической силы, обострение умственных способностей и превращение каждой руки в “оружие, подобное железу”, что позволяет ему наносить поистине сокрушительные удары. Его способности также позволяют продлить жизнь и наделяют его исключительной устойчивостью к болезням и ядам, хотя в самых тяжёлых случаях они всё же могут повлиять на него и ослабить уровень его Чи.

Дэниела называют успешным предпринимателем, блестящим атлетом и опытным следователем. Кроме того, будучи текущим Бессмертным оружием города К'ун-Лун, Железный кулак способен черпать ресурсы и тайные знания в легендарных архивах своей второй родины. И это не говоря о многонациональной корпорации “Рэнд Интернейшенал”, которой всё ещё управляет Дэниел, несмотря на постоянную смену взлётов и падений.

Железный кулак – давний партнёр и лучший друг Люка Кейджа. Он обладает значительным числом связей в супергероическом обществе. Главными среди его союзников можно назвать Сорвиголову и Дочерей дракона, Коллин Уинг и Мисти Найт. Мисти и Дэни долгое время поддерживали романтические отношения, хотя в настоящее время они стараются держаться друг от друга подальше.

Железный человек

Кооперация

Соло **d10**

Друг **d6**

Команда **d8**

Отличия

Плейбой и миллиардер

Передовые технологии

Упрямый футурист

Укреплённая броня

Кибернетическое восприятие **d6**

Феноменальные рефлексy **d8**

Сверхчеловеческая стойкость **d10**

Сверхчеловеческая сила **d10**

СЭФ: *Укрепление.* Отключите самую мощную *Орудийную платформу* или

Укреплённую броню для того, чтобы повысить на +1 уровень другой вид *Укреплённой брони*. Для того, чтобы восстановить потерянную силу, активируйте брешь Хранителя или дождитесь Переходной сцены.

Предел: *Скачок напряжения*. Отключите самую мощную силу и получите 1 СО. Для восстановления сделайте бросок против запаса рока.

Орудийная платформа

Ракеты **d6**

Сверхзвуковой полёт **d10**

Репульсоры **d8**

СЭФ: *Атака по области*. Выберите сразу несколько жертв. Каждая дополнительная цель добавляет в запас дайсов d6 и позволяет выбрать ещё один итоговый дайс.

СЭФ: *Электромагнитный импульс*. При использовании *Репульсоров* вы можете выбрать несколько целей, использующих оборудование или технику. За каждую дополнительную жертву вы добавляете в запас рока по шестиграннику или повышаете самый маленький дайс в запасе рока на +1 уровень. Тем не менее, прежде чем передать их в запас рока, вы используете эти добавочные дайсы в собственном броске. По завершении действия отключите *Орудийную платформу*. Для восстановления всего Комплекта активируйте брешь противника или дождитесь Переходной сцены.

СЭФ: *Универсальный луч*. Повысьте на +1 уровень или удвойте *Репульсоры* при следующем броске либо просто вложите 1 СО, чтобы добиться обоих эффектов. Затем отключите эту способность. Для её восстановления активируйте брешь противника или дождитесь Переходной сцены.

Предел: *Необходимость в позарядке*. Отключите самую мощную силу в Комплекте и получите 1 СО. Для её восстановления активируйте брешь противника или дождитесь Переходной сцены.

Специализации

Мастер бизнеса **d10**

Технический мастер **d10**

Научный эксперт **d8**

Эксперт вождения **d8**

Вехи

Дьявол в бутылке

1 ХР, когда вы оказываетесь в ситуации, в которой от вас буквально ожидают распития спиртных напитков.

3 ХР, когда вы лжёте товарищу о количестве выпитого или даёте ему повод заподозрить, что вы снова приняли лишнего.

10 ХР, когда вы напиваетесь в стельку или обращаетесь за профессиональной помощью по борьбе с тягой к спиртному.

Образцовые технологии

1 ХР, когда вы впервые отключаете силу.

3 ХР, когда вы отключаете все силы *Укреплённой брони* или восстанавливаете доступ к *Орудийной платформе* после использования *Электромагнитного импульса*.

10 ХР, когда вы отказываетесь от использования брони или побеждаете врага с полностью отключенными силами.

Имя

Энтони Старк (известно публично)

История

Как и отец до него, Тони Старк родился в богатой, привилегированной семье, сформировавшей его капризным и циничным плейбоем – хотя вместе с тем и успешным промышленником. Его мировоззрение изменилось в корне после того, как его тяжело ранили и взяли в плен во время поездки по истерзанным войной землям, на которых тестировалось оружие Старк Индастриз. Из частей, которые захватчики передали ему для создания нового оружия, Тони сконструировал первый костюм Железного человека, который ему удалось использовать для побега. Увидев собственными глазами кровавое наследие своей семьи, стоящее за фасадом внешнего благополучия, а также став свидетелем смерти человека, который помог ему создать костюм, Старк понял, что он просто не сможет вернуться к прежней жизни. Отныне те силы, которые он всё это время направлял на создание передового вооружения, Старк начал использовать для непосредственной помощи человечеству – при поддержке всё той же технологии.

Энтони Старк как Железный человек стал одним из основателей коллектива “Мстители”. Он лично помогал собрать эффективную команду героев и финансировал её во всех её многочисленных воплощениях. Хотя личные проблемы не раз настраивали его против собственных товарищей – а также стоили ему множества источников дохода и других упущенных возможностей, – Старку всегда удавалось вовремя передумать и вернуться к своим союзникам посреди очередной битвы.

Личность

Тони Старк – живая дихотомия. С одной стороны, он – заботливый гуманист, отважно и самоотверженно помогающий людям и безустанно работающий для построения лучшего мира. С другой, он редкий бабник, постоянно борющийся с тягой к спиртному и беспрерывно пытающийся похоронить свою неуверенность и мелкие страхи в бесконечном параде бессмысленных отношений или просто на дне бутылки. Старк сочетает высокоразвитый интеллект с явным высокомерием, и иногда ему бывает действительно трудно понять, почему остальные видят мир иначе, чем он. Последнее делает его чрезвычайно уверенным в своих выводах и вместе с тем – неоправданно самодовольным и откровенно упрямым.

Способности и ресурсы

Будучи выдающимся футурологом и инженером, Тони Старк практически не имеет равных, если только не говорить о таких интеллектуалах, как Рид Ричардс и Генри Пим. Прозвище “Железный человек” он получил за высокотехнологичный костюм, который он постоянно модернизирует и реконструирует с тем, чтобы держать его на пике технологических возможностей.

Хотя конкретные преимущества костюма регулярно меняются, он всегда предоставляет Старку безупречное сочетание силового поля со сложными комплектами датчиков, систем управления полётом, увеличителей прочности и энергетических видов оружия, таких как репульсоры в центре ладоней и мощнейший лазер, выпускаемый из груди. Отдельные модификации позволяют Старку выходить в космическое пространство, искажать световые лучи для обеспечения временной невидимости или даже сражаться на равных с Халком – как в случае с особенно прочной моделью костюма, отличающейся огромным размером и сосредоточенной на повышении физической силы.

Старк обладает поистине грандиозным состоянием, хотя время от времени ему и доводилось сталкиваться с потерей финансовой базы. Независимо от текущего материального состояния, Старк всегда обладает доступом к ведущим разработчикам мира – на случай, если ему понадобится ещё чей-нибудь разум, кроме его собственного. Кроме того, как правило, он располагает неограниченными производственными возможностями в глобальном масштабе.

Также он обладает верным кругом друзей, которые неоднократно шли ради него на

величайшие риски: это прежде всего Джеймс Роудс, его бывший лётчик, а время от времени и телохранитель, который носит броню Боевой машины; Вирджиния “Пеппер” Поттс, его бывшая ассистентка и близкий друг, а также Гарольд “Хэппи” Хоган, бывший шофёр, иногда телохранитель, а чаще всего – просто доверенное лицо.

Люк Кейдж

Кооперация

Соло **d8**
Друг **d10**
Команда **d6**

Отличия

Ну держись!
Герой по найму
Уличное чутьё

Неудержимый

Сверхчеловеческая стойкость **d10**
Сверхчеловеческая выносливость **d10**
Сверхчеловеческая сила **d10**

СЭФ: *Атака по области.* Выберите сразу несколько жертв. Каждая дополнительная цель добавляет в запас дайсов **d6** и позволяет выбрать ещё один итоговый дайс.

СЭФ: *Второе дыхание.* Прежде чем совершить действие, основанное на этом Комплекте способностей, вы можете передать свой физический стресс в запас рока в качестве равнозначного дайса. После этого используемая сила повышается на +1 ступень, хотя эффект налагается только на текущее действие.

СЭФ: *Универсальность.* Замените **d10** от *Неудержимого* на **2d6** или **3d6** для совершения следующего действия.

Предел: *Полная отключка.* Всякий раз, когда окружающие пытаются помочь вам оправиться от физического стресса, *Сверхчеловеческая стойкость* Кейджа добавляется к встречным броскам.

Специализации

Эксперт бизнеса **d8**
Эксперт скрытности **d8**
Эксперт запугивания **d8**
Эксперт боевых искусств **d8**
Криминальный эксперт **d8**

Вехи

На работе

1 XP, когда вы начинаете Сцену, работая на другого героя в качестве наёмника.

3 XP, когда вы вступаете в бой, и ваш наниматель поддаётся стрессу.

10 XP, когда вы прекращаете работать на своего нанимателя, чтобы вступить в команду в качестве равного по положению, или отказываетесь присоединиться в группе, чтобы продолжать заколачивать деньги по найму.

Вернуть должок

1 XP, когда вы называете определённого персонажа заклятым врагом.

3 XP, когда вы наносите этому врагу травму.

10 XP, когда вы прощаете своего врага или отпускаете его после того, как он сам начинает молить о пощаде.

Имя

Карл Лукас/Люк Кейдж (известно публично)

История

Попав в тюрьму за преступление, которого он не совершал, бывший член уличной банды Карл Лукас решил сделать всё, чтобы получить шанс на побег или хотя бы условно-досрочное освобождение. Когда Лукас вызвался на участие в эксперименте по регенерации клеток для борьбы с различными заболеваниями, один мстительный расист из числа надзирателей саботировал эксперимент. Тем не менее, вместо того, чтобы убить или искалечить Лукаса, эксперимент наделил его сверхчеловеческой силой и стойкостью. Используя новообретённые способности для побега, он сменил имя, став Люком Кейджем – “героем по найму”, также известным как Силач. Позже он встретил другого героя, который стал ему лучшим другом и долгосрочным партнёром по бизнесу: парня, известного как Железный кулак. В конце концов Люк очистил своё имя, однако решил оставить прежнюю жизнь. Так Карл Лукас окончательно стал Люком Кейджем.

Долгие годы он работал с Железным кулаком, выполняя героические задания за солидную плату. Люк неоднократно присоединялся к таким командам, как Защитники и Фантастическая четвёрка, хотя, как правило, предпочитал помогать им лишь временно вместо того, чтобы вступать непосредственно в их ряды. По прошествии нескольких лет он стал уважаемым членом супергероического сообщества. В настоящее время он ждёт ребёнка от своей подруги, бывшей супергероини Джессики Джонс.

Люк Кейдж достоин стоять плечом к плечу с величайшими героями Земли, ни в чём им не уступая. Сегодня он уже редко пользуется прозвищем Силач, вместо этого выступая против злодеев лицом к лицу, оставаясь Люком Кейджем. Помимо прочего, за время наёмнической работы он выступал в качестве телохранителя Мэтта Мёрдока – после того как тайна личности Сорвиголовы стала достоянием общественности.

Личность

Лука – волевой и кристально честный (а иногда даже ужасающе прямолинейный в своей честности) человек. Он обладает инстинктами уличного громилы и сердцем героя. Он чрезвычайно привязан к своим друзьям и семье, однако не забывает следить за безопасностью окружающих. Он обожает “решать проблемы по-мужски” и часто добивается конфронтации со злодеями, поддевая их, вызывая на бой или попросту заставляя вступить в конфликт, особенно когда речь идёт о подонках, которые считают, что их привилегии или власть наделяют их правом обманывать и угнетать окружающих. В конце концов, это тот парень, который не побоялся лично заявиться в Латверию, чтобы выбить из Доктора Дума неоплаченный долг.

Способности и ресурсы

Люк Кейдж невероятно силён, а ткани его тела обладают прочностью стали, что делает его чрезвычайно устойчивым к повреждениям. Кроме того, он быстрее оправляется от физических травм, чем любой человек. Кейдж считается квалифицированным бойцом, и он часто пользуется уникальным сочетанием навыков уличной драки и редких приёмов, которые он выучил у своего друга Железного кулака. Также Лукаса называют опытным бизнесменом, способным использовать свои силы прибыльнее, чем большинство героев. Впрочем, доброе сердце иногда заставляет его существенно понижать стоимость своей работы или даже выполнять некоторые миссии бесплатно.

Люк успел обзавестись множеством ценных союзников, которых он может позвать на помощь. Основными среди них считаются его подруга Джессика Джонс и его лучший друг и партнёр Дэнни Рэнд, также известный как Железный кулак. Кроме того, Люк сотрудничал с Фантастической четвёркой, Защитниками, Дочерями дракона, Человеком-

пауком и многими другими героями. За пределами супергероического сообщества Люк считается выдающимся деятелем и примером для подражания среди многих бедных слоёв Нью-Йорка (и других крупных городов), а также предметом гордости афроамериканской общины.

Мистер Фантастик

Кооперация

Соло **d6**

Друг **d8**

Команда **d10**

Отличия

Рассеянный профессор

Безрассудное любопытство

Семьянин

Гиперэластичность

Феноменальные рефлексy **d8**

Растяжение **d10**

Феноменальная скорость **d8**

Сверхчеловеческая стойкость **d10**

СЭФ: Атака по области. Выберите сразу несколько жертв. Каждая дополнительная цель добавляет в запас дайсов **d6** и позволяет выбрать ещё один итоговый дайс.

СЭФ: Захват. При создании помехи для противника добавьте к броску **d6** и повысьте итоговый дайс на +1 уровень.

СЭФ: Удар с расстояния. При использовании *Растяжения* для нападения на одного противника вы можете удвоить или повысить значение этой способности на +1 уровень. Это позволяет добавить к результату броска третий дайс, однако забирает из запаса самый крупный дайс.

СЭФ: Универсальность. Замените **d10** от *Растяжения* на **2d6** или **3d6** для совершения следующего действия.

Предел: Усталость. Отключите любую суперспособность и получите 1 **СО**. Для восстановления активируйте брешь противника или дождитесь Переходной сцены.

Специализации

Космический мастер **d10**

Мастер науки **d10**

Технический мастер **d10**

Эксперт вождения **d8**

Эксперт медицины **d8**

Вехи

Во имя науки!

1 ХР, когда вы проводите новый трюк, основанный на Медицине, Технике или Науке.

3 ХР, когда вы устраняете угрозу при помощи Медицинской, Технической или Научной Специализации.

10 ХР, когда вы игнорируете критическую угрозу в стремлении закончить проект или, напротив, прерываете важную работу, чтобы помочь родственнику или товарищу по команде.

Терзания совести

1 ХР, когда впервые за Сцену, в которой вы принимаете непосредственное участие,

ваш союзник получает стресс от персонажа Хранителя.

3 ХР, когда вы избавляетесь от эмоционального стресса, связанного с вашим чувством вины.

10 ХР, когда вы покидаете группу в целях её сохранения или когда группа терпит поражение от рук врага, которого нажили лично вы.

Имя

Рид Ричардс (известно публично)

История

Семья Ричардсов всегда умела добиться своего. До своего таинственного исчезновения Натаниэль Ричардс сколотил огромное состояние, совершая открытие за открытием и патентуя новые разработки. Он оставил своему сыну Ричардсу не только солидную материальную базу, но и научный гений. Ещё в юном возрасте Рид показал себя достойным преемником своего отца. Получив сразу несколько научных степеней и закончив с отличием несколько заведений, Рид начал использовать семейное состояние для раскрытия возможностей человечества по исследованию космоса. Когда правительство начало угрожать Ричардсу закрытием его важнейшей программы, Рид принял опрометчивое решение. Вместе с пилотом – своим приятелем по колледжу Беном Гриммом, – а также братом и сестрой Сторм он объявил о выполнении главного условия по сбору минимального экипажа и отправился в космос на экспериментальном корабле, оснащённом новым двигателем и щитом его собственной разработки. Экипаж судна подвергся неизвестному виду космического излучения, что заставило Рида совершить аварийную посадку на Земле. После этого он обнаружил, что воздействие излучения изменило их всех. Они обрели сверхчеловеческие способности, а его лучший друг и вовсе оказался заперт в теле чудовища.

Для того, чтобы их не заклеямили уродами, Рид направил деятельность команды в необходимое русло, чтобы сделать их подлинными героями в глазах общественности. Готовность действовать открыто, участвовать в благотворительных акциях и совершать свои знаменитые приключения и экспедиции позволила “Фантастической четвёрке” буквально зацементировать свой образ в мировой культуре.

На протяжении многих лет Рид использовал плоды своего гения для создания предприятия своей мечты, обладающего достаточно обширным фондом для финансирования самых экзотических приключений и экспедиций команды. В настоящее время он разрывается между участием в этих приключениях, общением с массами, которые чаще всего считают его главным “лицом” Фантастической четвёрки, и проведением новых исследований, не говоря о необходимости финансировать деятельность команды.

Наконец, его внимания требует и ещё одна череда обязанностей, наложенных браком со Сьюзен Сторм и рождением детей. В этом смысле Рид, как и Сью, считается уникалом среди других героев, поскольку вынужден совмещать с супергероической деятельностью тяготы воспитания.

Личность

Рид руководствуется неувядающим научным любопытством: он постоянно учится, постоянно что-то придумывает, изучает новые направления исследований и так далее. Рид не привык к неудачам, а потому результат его первоначального эксперимента, приведшего к изменению всей его жизни и превратившего его лучшего друга в монстра, всё ещё заставляет его чувствовать давнюю вину. Это же чувство вины заставляет его заботиться о своей семье и искать научных ответов, которые позволят ему гарантировать, что он никогда не повторит такую ошибку.

Рид хочет быть любящим мужем, примерным отцом и верным другом, хотя

одержимость научной деятельностью иногда заставляет его пренебрегать самими друзьями и родственниками, о которых он так печётся.

Способности и ресурсы

Мистер фантастик обладает необычайной упругостью всего тела буквально на клеточном уровне. Он способен перестраивать массу своего тела, приобретая различные формы и растягивая свои конечности более чем на тысячу метров. Он может превратить себя в колоссальную пружину или упругую сферу или даже расплющить себя в скатоподобную форму. Наконец, он способен изменять черты лица и превращать пальцы в импровизированные инструменты. Тем не менее, он ограничен морфологией своего тела, а потому ему трудно замаскироваться под другое существо, если только не говорить о самых общих косметических изменениях.

Впрочем, даже без своих уникальных сил Ричардса предположительно можно назвать величайшим научным гением во всём мире. Он опережает даже таких коллег, как Тони Старк, Брюс Беннер и Генри Пим.

Ричардс является одним из четырёх акционеров своего коллектива, и все его патенты (не говоря о других источниках доходов) привязаны к деятельности Фантастической четвёрки и её открытиям. Вырученные средства используются в первую очередь на поддержание Бакстер Билдинг, строительство новых сооружений, разнообразные лабораторные нужды и конструирование множества высокотехнологичных машин. Кроме того, они обеспечивают Ричардсу и его семье достаточные средства для комфортной жизни, не требуя от Рида дополнительной или даже хоть сколько-нибудь формальной работы.

Мисс Марвел Кооперация

Соло **d8**
Друг **d6**
Команда **d10**

Отличия

Герой национальной безопасности
Внутренние противоречия
Чувство долга

Генетика Кри

Энергетический выстрел **d8**
Предзвуковой полёт **d8**
Сверхчеловеческая сила **d10**
Сверхчеловеческая стойкость **d10**
Сверхчеловеческая выносливость **d10**

СЭФ: *Поглощение энергии.* В случае успешной реакции на энергетическую атаку используйте итоговый дайс противника в качестве трюка или продублируйте дайс от способности *Генетика Кри* на ближайшее действие. В случае провальной реакции вы можете вложить 1 СО и всё равно использовать этот СЭФ.

СЭФ: *Весь арсенал.* Вы можете использовать сразу несколько сил из этого Комплекта способностей. Каждая дополнительная способность понижает свой уровень на -1.

СЭФ: *Второе дыхание.* Прежде чем совершить действие, основанное на этом Комплекте способностей, вы можете передать свой физический стресс в запас рока в качестве равнозначного дайса. После этого используемая сила повышается на +1 ступень, хотя эффект налагается только на текущее действие.

Предел: *Перегрузка.* Отключите любую суперспособность и получите 1 СО. Для восстановления активируйте брешь противника или дождитесь Переходной сцены.

Специализации

Эксперт боевых искусств **d8**

Космический эксперт **d8**

Эксперт психологии **d8**

Эксперт вождения **d8**

Эксперт скрытности **d8**

Вехи

Бинарная активация

1 ХР, когда вы используете *СЭФ Поглощение энергии* впервые за Сцену.

3 ХР, когда вы используете *Поглощение энергии* для помощи другому герою, а затем активируете свой Предел.

10 ХР, когда вы побеждаете врага при помощи преимущества **d12**, основанного на *Поглощении энергии* и *Всём арсенале* или одерживаете верх над противником, отключив все суперсилы *Генетики Кри*.

Кризис личности

1 ХР, когда вы впервые получаете ментальный или эмоциональный стресс.

3 ХР, когда вы просите разрешения вступить в новую группу или отклоняете соответствующее предложение.

10 ХР, когда вы прерываете свою героическую деятельность, чтобы вернуться к личной жизни, или бросаете текущий род занятий для того, чтобы окончательно стать героиней.

Имя

Кэрол Денверс (известно публично)

История

Рождённая в семье мужчины, не признававшего женщин как равных, Кэрол Денверс долгое время боролась с его отношением. Она мечтала стать космонавтом и путешествовать из одного мира в другой. Наконец, устав от слепоты своего отца и поверив в свои силы, она ушла из дома сразу после школы и поступила в военно-воздушные силы, решив проявить себя. Она стала опытным пилотом и в конечном счёте занялась военной разведкой, где прославилась в качестве безупречного шпиона. Ей даже довелось поработать с такими людьми, как Бен Гримм и Логан. В конечном счёте она оставила ВВС США, чтобы принять должность начальника службы безопасности НАСА. Она посвятила себя решению проблем, связанных с одним из тайных фронтов бесконечной войны Кри и Скруллов. Так она познакомилась с героем расы Кри, Мар-Веллом.

Попав под воздействие загадочного мезанизма Кри, предназначенного для изменения реальности, Кэрол обнаружила, что её тело приобрело многие черты организма Кри. После этого она взяла себе псевдоним “Мисс Марвел”. Продолжительные конфликты со сверхзлодеями из числа людей и пришельцев сделали невозможным участие в деятельности НАСА. Вынужденная покинуть организацию, она написала книгу, в которой раскрыла правду обо всём, что произошло в последнее время. Это сделало её невероятно популярной среди журналистов.

Как Мисс Марвел Кэрол работала с большим числом различных героев и сверхчеловеческих коллективов. В конечном счёте она примкнула ко Мстителям, которым она помогла свергнуть Альтрона. Позже обстоятельства подтолкнули её дистанцироваться от Мстителей. Вскоре после этого мутант по прозвищу Шельма похитила её силы и воспоминания, из-за чего Мисс Марвел посчитали мёртвой. Заключив союз с Людьми-Икс в целях возвращения своих сил, Кэрол стала жертвой группы пришельцев, известных как

Выводки. Они изменили генетическую структуру Мисс Марвел, превратив её в “Двойную звезду”. Последнее заставило Кэрл примкнуть к Звёздным гасителям, хотя какое-то время спустя она вернулась на Землю, потратив большую часть своих сил на спасение Солнца.

Утратив способности “Двойной звезды”, Кэрл вернулась к “нормальному” уровню сверхчеловеческих сил. Долгое время она оперировала под именем “Птица войны”. Затем она временно присоединилась ко Мстителям и смогла преодолеть с их помощью проблемы с алкоголем, вызванные обилием эмоциональных травм. Она покинула коллектив, чтобы занять новую должность в сфере национальной безопасности США, однако затем опять вернулась на поле боя для борьбы с Алой ведьмой, чьё нападение привело в роспуску всей команды.

Личность

Добрую часть своей жизни Мисс Марвел провела, пытаясь преодолеть врождённую неуверенность. Сейчас она стремится компенсировать то, что отняли у неё в прошлом, и пока она не достигнет своего, она будет продолжать принимать необдуманные решения и совершать действия, призванные доказать окружающим, что она ещё на многое способна. Будучи жертвой целой череды психических и эмоциональных травм, она часто бросается в бой даже тогда, когда это не было необходимо, защищаясь от всего, что она считает опасным, с помощью прямого насилия. Если у неё возникают сомнения по поводу реакции на ту или иную ситуацию, Кэрл прибегает к привычному армейскому мышлению.

Способности и ресурсы

На протяжении своей сверхчеловеческой жизни Кэрл обладала целой чередой различных способностей. В настоящее время она располагает невероятным уровнем стойкости и выносливости. Кроме того, она может летать, выпускать мощные энергетические разряды и преобразовывать электромагнитную энергию в дополнительные преимущества, укрепляющие её способности.

Если даже не говорить о её сверхчеловеческом потенциале, Мисс Марвел давно проявила себя как опытный и высококвалифицированный военный офицер, шпион и пилот. Кроме того, Кэрл обладает друзьями, помощниками и информаторами по всему миру: она работала с Мстителями, Защитниками, Людьми-Икс, агентами Щ.И.Т, многими супергероями-одиночками и различными вооружёнными силами, разведслужбами и агентствами внутренней безопасности.

Часовой Кооперация

Соло **d10**
Друг **d6**
Команда **d8**

Отличия

Забывтое прошлое
Золотой страж добродетели
Фобия

Сила миллиона взрывающихся солнц

Подчинение света **d10**
Сверхзвуковой полёт **d10**
Сверхчеловеческая сила **d10**
Сверхчеловеческая стойкость **d10**

Сверхчеловеческая скорость **d10**

Сверхчеловеческое восприятие **d10**

СЭФ: Везь арсенал. Вы можете использовать сразу несколько сил из этого Комплекта способностей. Каждая дополнительная способность понижает свой уровень на -1.

СЭФ: Высвобождение. Повысьте на +1 уровень или удвойте любую силу этого Комплекта перед совершением одного конкретного действия. Если это действие проваливается, передайте в запас рока дайсы, равный значению силы, которую вы пытались высвободить.

Предел: Крепнувший ужас. При использовании любой силы из этого Комплекта брешами считаются не только 1, но и 2.

Предел: Восхождение зла. Когда запас рока разрастается до 2d12 или большего числа дайсов либо когда Часовой получает ментальную/эмоциональную травму, активируйте *Небытие*.

Небытие

Небытие представляет собой чудовищное альтер-эго Роберта. Оно использует запас рока, выступая против любых героев и персонажей Хранителя, питаясь их тёмными страхами и погружая реальность во тьму. При столкновении с *Небытием* герои выбирать его в качестве цели подобно банде: *Небытие* не способно получать стресс, однако успешные действия протагонистов сокращают запас рока. *Небытие* способно использовать любые СЭФ Боба Рейнолдса, однако не располагает его Отличиями, Специализациями и Кооперацией. Если запас рока увеличивается, *Небытие* также получает новые дайсы. *Небытие* рассеивается после того, как запас рока сокращается до двух дайсов, однако по-настоящему уничтожить его попросту невозможно.

Специализации

Эксперт боевых искусств **d8**

Космический эксперт **d8**

Эксперт психологии **d8**

Технический эксперт **d8**

Вехи

Как пали великие

1 ХР, когда вы впервые прибегаете к ранее использовавшейся силе.

3 ХР, когда другой герой просит вас о помощи, однако вы отказываетесь использовать свои силы.

10 ХР, когда вы покидаете поле боя, чтобы избежать пробуждения *Небытия*, или соглашаетесь вступить в команду героев после того, как *Небытие* пробудилось хотя бы раз.

Когда всматриваешься в Бездну...

1 ХР, когда вы впервые проваливаете попытку *Высвобождения*.

3 ХР, когда ваш *Крепнувший ужас* впервые добавляет в запас рока **d10** или более крупный дайс.

10 ХР, когда вы впервые порождаете *Небытие* и помогаете окружающим справиться с ним или жертвуете собой, чтобы не позволить ему причинить вред другим.

Имя

Роберт “Боб” Рейнолдс (засекречено)

История

Роберт Рейнольдс – величайший герой... о котором никому не известно. Превращённый при помощи экспериментальной сыворотки в необычайно могущественного Часового, Рейнольдс объединился с величайшими защитниками Земли и долгое время помогал им без малейших колебаний. Он был лучшим другом Мистера Фантастика, помогал Халку бороться с гневом, работал с Питером Паркером – известным фотографом. Тем не менее, с каждым новым подвигом он становился всё ближе к сращению со своим заклятым врагом – Небытием. В конечном счёте он обнаружил, что Небытие было лишь тёмной частью его собственной психики, и по мере того, как увеличивалась популярность героя, эта тёмная сила росла вместе с ним. В конце концов Небытие поставило под угрозу саму человеческую расу, и силы Часового грозили сделать чудовище ещё сильнее. Для того чтобы спасти мир, герой вынудил всех его обитателей забыть о человеке по имени Роберт Рейнольдс и его славных деяниях. Из героя столетия Боб превратился в стареющего, полнеющего и усталого парня, который и сам не мог вспомнить своих достижений. Тем не менее, обескровленное Небытие потерпело поражение.

Годы спустя Часовой начал вспоминать своё прошлое. Он снова встал на путь истинного героя. Тем не менее, по мере того как его начали вспоминать и другие герои, Небытие стало возвращаться. Вновь обнаружив в себе внутреннюю связь со своим злейшим врагом, Рейнольдс столкнулся с Небытием ещё раз. Однако теперь Рейнольдс решил остаться Часовым, пусть даже о нём всё ещё и не помнила большая часть человечества. Не так давно Часовой пришёл к убеждению, что это он виноват в смерти своей жены, и попросил Ш.И.Т. отправить его на Баржу. И по сей день он сидит в своей камере, сокрушённый чувством вины и страшась использовать даже частицу своей силы.

Личность

Часовой чрезвычайно самоотвержен. Это отважный герой, попавший в ловушку собственных страхов, тревог и парализующего осознания того обстоятельства, что его силы подкармливают чудовище внутри него. Он заперт в ловушке между желанием творить добро и страхом высвободить в мир своё тёмное отражение. Как следствие, он страдает от состояния, близкого к кататонии, а периодически – и от вспышек сильнейшей агорафобии. Он чрезвычайно осторожен в использовании своих сил и нередко проявляет во время сражений и тренировок лишь малую часть своего могущества.

Способности и ресурсы

Истинный потенциал Часового практически неограничен и сопоставим с “силой миллиона взрывающихся солнц”. Он нечеловечески быстр и силен, а кроме того, практически неуязвим. Он способен летать, оживлять мертвецов, читать мысли, менять состав материи и порождать мощные энергетические толчки. Более того, он способен развить эти силы практически до невообразимого уровня, хотя последнее вызывает риск укрепления Небытия в его разуму и создания угрозы, которую даже он сам окажется не в состоянии остановить.

Без использования своих сил Часовой не представляет ничего особенного. Он уже слишком сильно поддался собственным страхам. Некогда Часовой был известен практически всем героям во Вселенной Марвел. Он был лучшим другом Мистера Фантастика, доверенным спутником Халка и ценным союзником многих других героев. Однако с тех пор как он заставил весь мир забыть о себе, его ждало практически полное одиночество. Сейчас у него осталось лишь несколько союзников – но ни одного друга, о котором можно было бы говорить всерьёз.

Призрачная кошка

Кооперация

Соло **d6**

Друг **d10**

Команда **d8**

Отличия

Всегда по соседству

Воодушевление

Вундеркинд

Фазирование

Хождение по воздуху **d6**

Неосязаемость **d10**

СЭФ: *Сбой.* Использование *Неосязаемости* при нападении на врага, пользующегося какими-либо техническими приспособлениями, добавляет к броску **d6** и повышает итоговый дайс на +1 уровень.

СЭФ: *Реактивная сила.* Вложите 1 СО для добавления любой из своих суперсил к броску другого игрока перед тем, как он совершит действие. Если этот герой получит физический стресс, Китти страдает от **d6** ментального стресса.

СЭФ: *Универсальность.* Замените **d10** от *Неосязаемости* на **2d6** или **3d6** для совершения следующего действия.

Предел: *Фантом.* При получении физической травмы вы можете превратить *Неосязаемость* в помеху, чтобы получить 1 СО. Для восстановления силы избавьтесь от травмы.

Предел: *Мутант.* Китти Прайд получает по 1 СО, когда становится целью Вех или оружия, направленных непосредственно на взаимодействие с мутантами.

Дракон Локхид

Огненный удар **d8**

Полёт **d6**

СЭФ: *Горячо, горячо!* Удвойте или повысьте на +1 уровень *Огненного удара*. Затем ослабьте его до **2d6**. Для восстановления прежнего уровня активируйте брешь или дождитесь Переходной сцены.

СЭФ: *Китти спешит на помощь!* Если Китти поддается стрессу, вы можете вложить 1 СО, чтобы Локхид забрал ей прочь.

Предел: *Необъяснимое отсутствие.* Если вы отключаете *Дракона Локхида* до окончания Сцены, Китти получает 1 СО.

Специализации

Эксперт акробатики **d8**

Космический эксперт **d8**

Научный эксперт **d8**

Технический эксперт **d8**

Эксперт вождения **d8**

Эксперт боевых искусств **d8**

Эксперт скрытности **d8**

Вехи

Всегда рядом

1 ХР, когда вы впервые используете *Реактивную силу*.

3 ХР, когда вы впервые добавляете к своему действию один из своих стрессовых

дайсов.

10 ХР, когда вы заставляете злодея поддаться стрессу, не используя дайса от *Неосязаемости*.

Разум превыше чувств

1 ХР, когда вы открыто признаёте свой интерес к другому герою.

3 ХР, когда вам удаётся разубедить избранника предпринимать опасную череду действий.

10 ХР, когда вы разрываете отношения с избранником из-за его готовности рисковать жизнью (своей или чужими) ради вас или подталкиваете своего партнёра самого разорвать отношения.

Имя

Кэтрин “Китти” Прайд (известно публично)

История

Китти считалась компьютерным гением и вундеркиндом ещё до того, как ей стало известно о своих мутантских способностях. Это произошло, когда ей было тринадцать. После этого “Китти” Прайд примкнула к команде Людей-Икс, несмотря на препоны, которые ей чинила Эмма Фрост и её Клуб адского пламени. Будучи младшим членом команды, Китти буквально выросла среди героев, фантастических сражений и путешествий по иным мирам. В эти нелёгкие годы она существенно повзрослела и адаптировалась ко множеству экстремальных и экзотических ситуаций.

Она смогла удержаться в рядах Людей-Икс даже после того, как активно взялась помогать Новым мутантам и организации Щ.И.Т. В течение определённого периода времени, когда Китти считала других Людей-Икс погибшими, она работала с иной группой героев, известной как Экскалибур. По предложению Эммы Фрост Китти вернулась в школу Ксавьера уже в качестве преподавателя – и потенциальной гарантии, позволяющей удостовериться, что Эмма Фрост не вернётся к своей тёмной деятельности.

В начале этой новой деятельности она обнаружила, что её парень Колосс – с которым она то разрывала, то возобновляла отношения на протяжении многих лет – всё ещё жив, несмотря на то, что последние два года его считали погибшим. Им обоим пришлось учиться поддерживать свои прежние отношения.

Личность

Китти отличается сильной волей, граничащей с откровенным упрямством. Её врождённая уверенность в себе укрепилась только сильнее после того, как ей удалось несколько раз выжить в практически невозможных ситуациях, победив призраков ниндзя, проникших в её сознание, остановив демоническое вторжение из наследственного меча душ и пережив утрату многих друзей и близких. Она не по годам умна и харизматична, хотя её буйное и немного язвительное чувство юмора иногда не находит отклика у окружающих. Кроме того, Китти отличается предельной верностью тем, кого она считает друзьями, несмотря на обстоятельства и требования, связанные с такой дружбой.

Способности и ресурсы

Призрачная кошка способна делать своё тело нематериальным, переходя из физической реальности в межфазовое пространство. Это позволяет ей просачиваться сквозь стены и даже медленно ходить по самому воздуху. Она может распространять эти эффекты тех, кого она касается, предоставляя им аналогичные силы до момента разрыва касания. При прохождении сквозь объекты с активными электрическими полями Китти вызывает короткое замыкание, иногда создавая даже непредвиденное воспламенение.

В призрачном состоянии Китти неуязвима к большинству видов физических атак за

исключением самых мощных энергетических импульсов. В тех случаях, когда её способности выходят за пределы обычного уровня, а также в моменты нарушения её контроля над собственными силами (при вмешательстве магических или иных факторов), Китти временно оказывается в ловушке нематериального состояния.

Даже без своих необычных сил Китти считается выдающимся индивидом. Она обладает гениальным интеллектом, редким талантом в сфере информатики, механики и электроники. Также она отличается обширной боевой подготовкой, включая знание многих японских приёмов, полученное от временного сосуществования в одном теле с призраком японского ниндзя Огуна. Она знает несколько языков, обладает профессиональным уровнем танцевальной подготовки и владеет незримой связью со своим “питомцем” – миниатюрным драконом Локхидом.

Человек-паук

Кооперация

Соло **d8**

Друг **d10**

Команда **d6**

Отличия

Дружелюбный местный герой?

Остряк

С большой силой приходит большая ответственность

Паукообразные способности

Феноменальное восприятие **d8**

Феноменальная выносливость **d8**

Сверхчеловеческие рефлексy **d10**

Сверхчеловеческая сила **d10**

Лазание по стенам **d6**

СЭФ: *Паучье чутьё.* При ответном броске вы можете вложить 1 СО и добавить к запасу дайсов *Феноменальное восприятие* (либо повысьте их на +1 уровень, если они уже включены в бросок), а также перебросить все дайсы.

СЭФ: *Второе дыхание.* Прежде чем совершить действие, основанное на этом Комплекте способностей, вы можете передать свой физический стресс в запас рока в качестве равнозначного дайса. После этого используемая сила повышается на +1 ступень, хотя эффект налагается только на текущее действие.

СЭФ: *Погоня.* Вложите 1 СО или используйте итоговый дайс для создания помехи *Преследуемый*. Вы можете с лёгкостью выследить жертву этой помехи, где бы она ни находилась, если только она не избежит от помехи или если вы не отключите своё *Феноменальное восприятие*.

Предел: *Усталость.* Отключите любую суперспособность и получите 1 СО. Для восстановления активируйте брешь противника или дождитесь Переходной сцены.

Метание паутины

Феноменальная стойкость **d8**

Паркур **d8**

Оружие **d8**

СЭФ: *Захват.* При создании помехи на основе паутины добавьте к броску **d6** и повысьте итоговый дайс на +1 ступень.

СЭФ: *Конструкции из паутины.* При использовании преимуществ на основе паутины добавьте **d6** и повысьте итоговый дайс на +1 уровень.

Предел: *Усталость.* Отключите любую суперспособность и получите 1 СО. Для

восстановления активируйте брешь противника или дождитесь Переходной сцены.

Специализации

Мастер акробатики **d10**
Эксперт боевых искусств **d8**
Эксперт скрытности **d8**
Эксперт психологии **d8**
Научный эксперт **d8**
Технический эксперт **d8**

Вехи

Командный игрок

1 XP, когда вы помогаете герою, который ещё не вступил в вашу группу.
3 XP, когда вы спорите с другим членом команды о своём положении в группе.
10 XP, когда вы покидаете группу или присоединяетесь к ней, невзирая на разрыв отношений с семьёй.

Заклятые враги паука

1 XP, когда вы называете определённого персонажа заклятым врагом.
3 XP, когда вы наносите этому врагу травму.
10 XP, когда вы прощаете своего врага или отпускаете его после того, как он сам начинает молить о пощаде.

Имя

Питер Паркер (засекречено)

История

Воспитанный дядей Беном и тётей Мэй, Питер Паркер вырос застенчивым и неуклюжим, несмотря на свои научные дарования. Он никогда не умел завести друзей и был кем-то вроде социального аутсайдера ещё со школьных времён. Когда ему было пятнадцать, Питер отправился на школьную экскурсию, в ходе которой его укусил радиоактивный паук. Яд облучённого паука каким-то образом вызвал у него серию мутаций, которые наделили мальчика сверхчеловеческими способностями.

Пытаясь заработать деньги, чтобы помочь своим родным, Паркер надел костюм и попробовал свои силы в сфере ТВ-развлечений. Когда во время очередных съёмок Питер увидел убегающего вора, он решил, что только подорвёт свою репутацию, если погонится за ним вслепую. Тем не менее, вернувшись в тот день домой, он узнал, что дядю Бена убил грабитель. Выследив негодяя, Паркер обнаружил, что убийца был тем самым человеком, которого он отказался догнать ранее. Сокрушённый чувством вины и не видящий возможности продолжать телевизионную карьеру после критических статей, опубликованных Джеймсоном в “*Daily Bugle*”, Питер начал сольную карьеру в качестве костюмированного героя, Человека-паука. В конце концов он нашёл отличное применение враждебному настрою Джеймсона, поступив к нему на службу в качестве фотокорреспондента и начав продавать ему фото собственного альтер-эго.

В конце концов Питер закончил колледж и закрутил роман с Мэри Джейн Уотсон, который положил начало счастливому, даже если и несколько проблематичному союзу девушки и героя. Оставив работу у Джеймсона, Паркер использовал свои научные данные для того, чтобы стать учителем, не прекращая при этом совершать подвиги в роли Человека-паука, независимо от сложности совмещения обеих жизней.

Личность

Питер Паркер – добрый и мужественный человек, движимый одновременно чувством

вины и непоколебимым нравственным стержнем. Смерть дяди Бена научила его, что с великой силой приходит великая ответственность. Он несколько не отличается от обычных людей в том отношении, что способен совершать ошибки и часто страдает от жестоких прихотей судьбы. Однако он отдаёт все свои силы восстановлению справедливости. Многочисленные страхи и неуверенность Человек-паук скрывает за непрерывным потоком острот и колкостей.

Способности и ресурсы

Человек-паук обладает необычайной силой, ловкостью и рефлексам, а также шестым чувством, буквально предупреждающим его об опасности. Особые поля, окружающие его ладони и ступни, позволяют Питеру цепляться за большинство поверхностей или даже ходить по ним без малейших препятствий.

Несмотря на владение уникальными силами, Питеру часто приходится полагаться на простую находчивость и изобретательность. Помимо прочего, Паркер создал пару “пускателей паутины”, выстреливающих прочным химическим клеем его собственной разработки. Образующиеся канаты он научился использовать для создания раскачивающихся сетей, тросов и даже достаточно твёрдых структур, таких как небольшие барьеры или парашюты.

Питеру Паркеру чаще всего не хватает ресурсов, на которые полагаются многие другие герои, хотя иногда он может обратиться за помощью к тем, кому помогал ранее. За время работы в “Daily Bugle” он обзавёлся небольшим кругом информаторов (например, журналистом Филом Урихом). Кроме того, он всегда может рассчитывать на эмоциональную поддержку своей жены Мэри Джейн и своей тётки Мэй. Тем не менее, за исключением интеллекта и силы Паркер может полагаться разве что на слепое везение и врождённую смекалку.

Женщина-паук

Кооперация

Соло **d8**

Друг **d6**

Команда **d10**

Отличия

Очаровательность

Частный сыщик

Суперагент Ш.И.Т.

Биоэлектрический метаболизм

Полёт **d6**

Сверхчеловеческая выносливость **d10**

Ядовитый снаряд **d8**

СЭФ: Неуязвимость. Вложите 1 СО для того, чтобы проигнорировать стресс, травму или помеху, вызванную радиацией, ядами или болезнями.

СЭФ: Феромоны. При использовании любых сил для причинения ментального стресса добавьте к броску **d6** и повысьте итоговый дайс на +1 уровень.

Предел: Неуправляемая. Превратите любую силу *Биоэлектрического метаболизма* в равнозначную помеху и получите 1 СО. Для восстановления силы активируйте брешь или дождитесь Переходной сцены.

Паукообразные способности

Феноменальное восприятие **d8**

Сверхчеловеческие рефлексy **d10**

Сверхчеловеческая сила **d10**

Лазание по стенам **d6**

СЭФ: Второй шанс. Вложение 1 СО позволяет перебросить любые броски, основанные на использовании *Паукообразных способностей*.

Предел: Усталость. Отключите любую суперспособность и получите 1 СО. Для восстановления активируйте брешь противника или дождитесь Переходной сцены.

Специализации

Эксперт акробатики **d10**

Мастер скрытности **d10**

Мистический эксперт **d8**

Эксперт боевых искусств **d8**

Эксперт запугивания **d8**

Эксперт психологии **d8**

Вехи

Преданное доверие

1 XP, когда вы убеждаете другого героя объединиться с вами.

3 XP, когда вы бросаете этого героя посреди битвы.

10 XP, когда вы окончательно предаёте своего товарища для сохранения своего статуса в рядах Щ.И.Т либо жертвуете этим статусом ради спасения товарища.

Взрыв из прошлого

1 XP, когда вы называете определённого персонажа своим старым избранником или заклятым врагом.

3 XP, когда вы наносите эмоциональный стресс названному избраннику или физический стресс – врагу.

10 XP, когда вы жертвуете ради своего избранника чем-то важным или прощаете своего врага.

Имя

Джессика Дрю (известно публично)

История

Пытаясь спасти свою дочь от уранового отравления, отец Джессики, Джонтан Дрю, изменил большую часть её организма. Он провёл экспериментальную операцию, наделившую молодую девушку нечеловеческим обменом веществ, наделившим её множеством сверхчеловеческих сил. Джессика выросла в Вандагорских горах среди эволюционировавшего коллектива “Новых людей”, однако в конце концов Гидра наняла её в качестве своего агента, убедив в том, что ей суждено быть живым оружием под названием Арахна. Гидра направила её на опасную миссию по устранению Щ.И.Т. и его директора Ника Фьюри. Фьюри удалось достучаться до разума Джессики и направить несчастную женщину против её безжалостных хозяев. Жаждая искупления и пытаясь найти своё место в этом мире, Джессика стала живой сенсацией: Женщиной-пауком.

Под этим именем Джессика приняла участие во многих безумных приключениях, полных как взлётов, так и падений. Она сталкивалась с чудовищами, кровожадными безумцами и настоящими магами. Она работала с бесчисленным количеством героев от Капитана Америка до Существа. Встреча с колдуньей Морганой Ле Фэй окончилась для Джессики клинической смертью, однако позже её душу и тело удалось воссоединить.

После воскрешения Джессики её силы начали проявлять неустойчивые и

непредсказуемые качества, и она отказалась от своей героической деятельности, решив вместо этого поработать со своей подругой Линдсей Маккейб в качестве частного детектива. В течение этого периода мантию Женщины-паука примеряли многие другие герои, однако в конце концов Джессика восстановила свои способности и вернулась в мир супергероев.

С тех пор сторож она из всех сил пытался найти своё место как в повседневной жизни, так и в сверхчеловеческом коллективе. Не так давно она вернулась в Щ.И.Т. и одновременно восстановила связи с Гидрой, которые и восстановили её способности. Теперь она выступает в роли двойного агента, работающего на своего тайного покровителя Ника Фьюри.

Личность

Женщина-паук хорошо демонстрирует миру супергероев, что человек может быть необычайно силен и при этом охвачен сомнениями. Её сила воли, развитый интеллект и врождённое сострадание делают её хорошим напарником и компаньоном. Однако тяготы применения своих необычных сил наряду с травматическим прошлым мешают ей по-настоящему сблизиться с окружающими и формировать хоть сколько-нибудь существенные отношения. Особенной настороженностью она отличается при первой встрече, поскольку инстинктивно предполагает, что сильные чувства со стороны окружающих могут быть вызваны к ней сверхъестественными феромонами, которые она источает. Последнее заставляет её казаться загадочной и неприступной, хотя всякий, кто добивается её доверия и дружбы, часто находят в ней верного друга и настоящую героиню.

Способности и ресурсы

Женщина-паук обладает сверхчеловеческой силой, ловкостью и выносливостью. Усовершенствованные процессы обмена веществ наделяют её иммунитетом к болезням и ядам, одновременно давая ей возможность создавать биоэлектрические “ядовитые снаряды” и цепляться за стены без особых усилий. Эти же способности предоставляют ей постоянно активные феромоны, заметно усиливающие как положительную, так и отрицательную реакцию окружающих на её личность.

Джессика Дрю считается опытным оперативником, сыщиком и бойцом, чем она обязана обучению в организациях Щ.И.Т. и Гидра. Специальный костюм и нечеловечески развитое тело позволяют ей летать с ограниченной скоростью.

Женщину-паука отличает взаимодействие с эклектичным кругом самых разнообразных союзников. Она тесно сотрудничала с Плащом, Тигрой, Ночным оборотнем и другими героями, в первую очередь связанными с её шпионской деятельностью (включая Мисс Марвел, Росوماху и Ника Фьюри). Бывшая напарница Линдсей Маккейб до сих пор остаётся её подругой и может рассматриваться как один из немногих сравнительно “нормальных” людей, которых она знает. Как агент Щ.И.Т. и Гидры Джессика располагает доступом к богатым ресурсам этих организаций, хотя ей и необходимо запрашивать разрешение у своего начальства.

Шторм Кооперация

Соло **d8**
Друг **d6**
Команда **d10**

Отличия

Клаустрофобия
Переменчивость

Несгибаемая воля лидера

Богиня шторма

Электрический выстрел **d10**

Феноменальная выносливость **d10**

Феноменальное восприятие **d10**

Феноменальные рефлексy **d10**

Психическая защита **d8**

Господство над погодой **d12**

Предзвуковой полёт **d10**

СЭФ: *Атака по области.* Выберите сразу несколько жертв. Каждая дополнительная цель добавляет в запас дайсов d6 и позволяет выбрать ещё один итоговый дайс.

СЭФ: *Эмоциональная связь.* Добавьте в запас рока дайс, равный текущему эмоциональному стрессу. Используйте этот дайс при проверке, основанной на способностях *Богини шторма*.

СЭФ: *Иммунитет.* Вложите 1 СО, чтобы полностью проигнорировать стресс или травму, вызванные электричеством или экстремальными температурами.

СЭФ: *Весь арсенал.* Вы можете использовать сразу несколько сил из этого Комплекта способностей. Каждая дополнительная способность понижает свой уровень на -1.

Предел: *Эмоциональный вихрь.* Превратите любую способность этого Комплекта в равнозначную помеху и ослабьте эмоциональный стресс на равнозначный уровень. Для восстановления силы активируйте брешь противника или избавьтесь от помехи.

Предел: *Мутант.* Шторм получает по 1 СО, когда становится целью Вех или оружия, направленных непосредственно на взаимодействие с мутантами.

Специализации

Космический эксперт **d8**

Эксперт скрытности **d8**

Мистический эксперт **d8**

Эксперт боевых искусств **d8**

Криминальный эксперт **d8**

Эксперт психологии **d8**

Вехи

Моё место в мире

1 ХР, когда вы впервые помогаете другому герою.

3 ХР, когда вы просите разрешения вступить в группу или отклоняете соответствующее предложение.

10 ХР, когда вы встаёте у руля группы или покидаете команду.

Вихрь эмоций

1 ХР, когда вы впервые используете *Эмоциональную связь*.

3 ХР, когда вы впервые активируете Предел *Эмоциональный вихрь*.

10 ХР, когда вы приносите извинения перед союзником, которому причинили вред своими сверхсилами, или покидаете поле боя вместо того, чтобы признавать свою вину.

Имя

Ороро Мунро (известно публично)

История

Ороро унаследовала кровь потомственных африканских жриц, хотя местом её рождения стал Нью-Йорк. Когда Мунро была ещё младенцем, её родители переехали в

Каир. После обрушения здания, унёсшего жизни её родителей, девочка оказалась в западне под руинами сооружения. После этого она помнит лишь то, что в пять лет она жила на улицах, промышляя карманным воровством. Только в двенадцать ей наконец удалось уехать из города и отправиться в африканскую глушь. На пути она встретила молодого принца Ваканды Т'чаллу, которого ей удалось спасти. С ним у девушки закрутился роман, однако суровая природа и ещё более суровые люди этих земель несколько раз ставили Ороро на краю гибели. К этому времени проявились её способности как мутанта, и в конце концов Ороро обнаружила, что она способна управлять погодой.

Судьба привела её в отчий дом в Кении, где племя матери приняло девушку в свои ряды, а вскоре начало поклоняться ей как живой богине из-за её непостижимых способностей. Много лет спустя с Ороро связался профессор Ксавьер, который собирал новую группу Людей-Икс. Получив кодовое имя "Шторм", молодая мутантка сначала только пыталась адаптироваться к команде и вела себя несколько отрешённо от деятельности группы. Однако с течением времени она стала уважаемым членом всего коллектива Людей-Икс, в конечном счёте возглавив команду – в тех или иных её воплощениях. Пережив череду трагедий, таких как временная утрата способностей и столкновение с ужасающими противниками наподобие Выводков и Теневого короля, Шторм вышла из всех испытаний победителем, доказав своё право называться царственным лидером самой известной группы мутантов в мире.

Личность

Некогда застенчивая и наивная, Шторм быстро стала уверенным, сильным и волевым руководителем своей группы. Она любит и уважает природу, обращаясь за утешением и комфортом в тяжёлые времена к простой глуши. Она ценит своих друзей и товарищей по команде, видя в них свою семью и яростно защищая их от любых угроз. Вместе с тем, хорошо помня о поклонении целого племени ей как живой богине, Шторм всегда с яростью реагирует на любые сомнения в её авторитете. Кроме того, детская травма, связанная с пребыванием под завалами здания, привела к тяжёлой клаустрофобии.

Способности и ресурсы

Шторм обладает врождённой способностью к управлению погодой. Она может создавать целые бури, призывать с небес молнии и даже летать, призывая сильный ветер, который буквально поднимает её ввысь. Сильные чувства могут заставить её силу вырваться из-под контроля, а потому она постоянно следит за тем, чтобы как можно реже открывать своё сердце серьёзным переживаниям. Кроме того, Ороро обладает мистическим потенциалом, унаследованным от её матери и долгих поколений языческих жриц.

Также её называют опытным путешественником, не говоря о таланте к гимнастике и навыках воровства, полученных в детстве. Она говорит на нескольких африканских диалектах и отличается хорошими боевыми навыками, особенно при использовании ножа.

Как один из старейших представителей Людей-Икс, Шторм способна в любой момент обратиться к своей команде за помощью, особенно если говорить о её близких друзьях: Призрачной кошке, Росомахе, Ночном ползуне и Колоссе. Также её связывает романтическое прошлое с талантливым изобретателем Кузнецом. Какое-то время она возглавляла средиземноморскую группу мутантов, известных как Морлоки – и невзирая на определённые недопонимания между ними и Ороро, Шторм по-прежнему может рассчитывать на них как на ценных союзников. Наконец, спасённый ей вакандский принц Т'чалла стал Чёрной пантерой, героем и королём всего государства. Они по-прежнему занимают особое место в сердцах друг друга, однако лишь время покажет, что получится из этого давнего влечения.

Существо Кооперация

Соло **d6**
Друг **d10**
Команда **d8**

Отличия

Перевернём всё вверх дном!
Я чудовище!
Биологическое искажение

Оранжевая каменистая шкура

Богородобная стойкость **d12**

Богородобная сила **d12**

Феноменальная выносливость **d8**

СЭФ: *Атака по области.* Выберите сразу несколько жертв. Каждая дополнительная цель добавляет в запас дайсов **d6** и позволяет выбрать ещё один итоговый дайс.

СЭФ: *Побочный ущерб.* Вместо вложения 1 СО добавьте в запас рока **d6** и создайте преимущество на основе *Оранжевой каменистой шкуры*.

СЭФ: *Удар правой.* Удвойте *Богородобную силу* при совершении одного конкретного действия. Затем добавьте в запас рока самый крупный дайс, использовавшийся при броске.

СЭФ: *Неуязвимость.* Вложение 1 СО позволяет проигнорировать физический стресс или травму, полученные от мистических атак.

Предел: *Переменчивое настроение.* Повысьте на +1 уровень эмоциональный стресс, вызванный колебаниями, виной или самокопаниями. Получите 1 СО.

Специализации

Космический эксперт **d8**

Эксперт вождения **d8**

Эксперт боевых искусств **d8**

Мастер вождения **d10**

Вехи

Сердце принца

1 ХР, когда вы впервые используете свою силу для того, чтобы создать преимущество и передать его союзнику.

3 ХР, когда вы получаете травму в стремлении защитить постороннего или убеждаете противника вступить в бой с вами вместо того, чтобы причинять вред постороннему.

10 ХР, когда вы жертвуете собой ради союзников или поддаётесь стрессу последним из вашей команды.

Глиняное тело

1 ХР, когда вы активируете *Переменчивое настроение*.

3 ХР, когда вы обижаетесь на того, кто вовсе не имел в виду ничего дурного.

10 ХР, когда вы покидаете команду из-за своей чудовищной внешности или позволяете окружающим убедить вас вступить в команду, несмотря на подобный облик.

Имя

Бенджамин Джейкоб Гримм (известно публично)

История

Бен Гримм прошёл долгий путь от известного уличного потасовщика до опытного

пилота, которому Рид Ричардс доверил управление космическим кораблём. Увы, именно этот полёт окончился массовым облучением всей команды, превратившим группу друзей в “Фантастическую четверку”. Получив самую мощную дозу радиации, Бенджамин превратился в оранжевое каменное создание, наделённое поразительной силой. Назвав себя попросту “Существом”, Бен стал одним из самых известных героев Земли.

Хотя Бену несколько раз удавалось “вылечиться” от чудовищной внешности, необходимость или каприз судьбы постоянно возвращали ему этот жуткий облик. Он много путешествовал в космосе, работал с многочисленными героями и даже несколько раз обретал любовь. Периодически он выходит из рядов родной группы, только затем чтобы вскоре вернуться в неё, поскольку лишь в ней он видит свою подлинную семью.

Об эпических схватках Бена с различными злодеями и нечеловеческими противниками ходят легенды. Он сражался один на один с могущественнейшими созданиями наподобие Халка и Чемпион вселенной. В последнем бою именно решительность и нестигаемая воля Бена спасла всю планету от разрушения. Его боевой клич, “Перевернём всё вверх дном!”, воодушевляет друзей и повергает в бегство врагов. Никому не суждено забыть Бена Гримма, огромное и добродетельное Существо с голубыми глазами.

Личность

Под каменистой оранжевой шкурой и грубыми манерами скрывается сердце и воля авантюриста. Бен – преданный друг и отважный герой, отказывающийся сдаваться даже в условиях неизбежного поражения. Несмотря на свою доброту, Существо всегда с отвращением относилось к собственной внешности. На каком-то уровне он просто отказывается верить, что он действительно – всё ещё человек, а не монстр. И это заставляет его прилагать ещё больше усилий к тому, чтобы оставаться хорошим, порядочным человеком. С другой стороны, любая обида – включая воображаемую – надолго остаётся в его сердце, подстёгиваемая верой Бена в свою чудовищность.

Способности и ресурсы

Оранжевая каменистая шкура Бена отличается непостижимой прочностью. Она способна выдерживать удары титанической силы – и даже чудовищные толчки, заставляющие Существо пролететь через несколько зданий, пробивая стены собственным телом, заставляют Бена только слегка разозлиться. Он считается одним из самых сильных героев во Вселенной Марвел. Неудивительно, что он способен поднимать колоссальные грузы, используя их в качестве оружия при столкновении с гигантскими монстрами и другими угрозами.

Существо – не только опытный боец, но и одарённый пилот. Он способен летать практически на любом воздухоплавательном транспорте, и за рулём или штурвалом он чувствует себя как дома. Не будучи настоящим учёным, он, тем не менее, уже успел ознакомиться со множеством уникальных феноменов и неземных цивилизаций во время своих приключений с другими представителями “четвёрки”.

В сущности, сама Фантастическая четверка в глазах Существа – не столько группа друзей, сколько подлинная семья. За долгое время своей героической деятельности Бен успел поработать практически со всеми героями Земли и даже других миров. Он тесно сотрудничал с Человеком-пауком, Мисс Марвел, Капитаном Америка и другими героями наподобие Водолея и Черепа-убийцы. Отличная репутация позволяет Бену использовать ресурсы даже многих сторонних организаций, таких как Щ.И.Т. Кроме того, его отличает давний – хотя и несколько проблематичный – роман со слепым скульптором Алисией Мастерс, к которой он испытывает нежные чувства. Будучи давним членом Фантастической четвёрки, Существо обладает обширным материальным состоянием, хотя он редко находит своему богатству хоть какое-нибудь применение.

Росомаха Кооперация

Соло **d10**
Друг **d6**
Команда **d8**

Отличия

Я лучший в том, чем занимаюсь сейчас
Самурай без хозяина
Таинственное прошлое

Свирепый мутант

Феноменальные рефлексy **d8**
Богopodobная выносливость **d12**
Феноменальная сила **d8**
Сверхчеловеческое восприятие **d8**

СЭФ: *Берсерк.* Возьмите дайс из запаса рока и добавьте его к броску атаки. Затем верните его в запас рока, повысив на +1 уровень.

СЭФ: *Сосредоточение.* При использовании этого Комплекта способностей вы можете заменить два дайса аналогичного размера одним, увеличив его на +1.

СЭФ: *Исцеляющий фактор.* Вложите 1 СО для устранения физического стресса и ослабления физической травмы на -1.

Предел: *Мутант.* Зверь получает по 1 СО, когда становится целью Вех или оружия, направленных непосредственно на взаимодействие с мутантами.

Программа “Оружие Икс”

Адамантиевые когти **d10**
Физическая устойчивоcть **d10**

СЭФ: *Адамантиевый скелет.* При успешной реакции на атаку с применением режущего или дробящего оружия превратите итоговый дайс противника в преимущество (основанное на Программе “Оружие Икс”) или причините врагу физический стресс, ослабив этот итоговый дайс на -1 степень.

СЭФ: *Устрашение.* При попытке причинить эмоциональный стресс добавьте к броску d6 и повысьте итоговый дайс на +1 уровень.

СЭФ: *Неуязвимость.* Вложение 1 СО позволяет проигнорировать физический стресс или травму, полученные от мистических атак.

Предел: *Тяжёлый металл.* Получение повреждений от электромагнитных источников, а также попытка плавания наделяет Росомаху 1 СО, но превращает одну из способностей этого Комплекта в равнозначную помеху. Для восстановления силы необходимо избавиться от помехи или активировать брешь противника.

Предел: *Токсический металл.* При отключении Богopodobной выносливости Росомаха начинает получать физический стресс d10 в начале и конце каждой Сцены.

Специализации

Мастер боевых искусств **d10**
Мастер скрытности **d10**
Мастер запугивания **d10**
Эксперт вождения **d8**
Криминальный эксперт **d8**

Вехи

...и то, что я делаю, редко кому-то нравится

1 ХР, когда вы впервые за Сцену причиняете врагу физический стресс.

3 ХР, когда другой герой начинает укорять вас за тягу к насилию или когда вы физически угрожаете другому герою.

10 ХР, когда вы убиваете кого-либо на глазах невинных людей или когда выходите из состояния берсерка перед толпой невинных людей, *не* нанеся никому травмы.

Старые враги, старые друзья

1 ХР, когда вы объявляете кого-либо старым врагом или союзником.

3 ХР, когда вы объединяетесь с этим союзником в режиме Кооперации с Другом или наносите этому врагу травму.

10 ХР, когда вы объявляете старого друга врагом или врага – другом.

Имя

Логан (известно публично)

История

Джеймс Хоулетт родился в семье состоятельных родителей в конце 19 века в Канаде. Несмотря на то, что он считался чрезвычайно болезненным мальчиком, атмосфера насилия и предательств, царившая в семье, а также случаи с потерянной любовью, убийством и проявлением его мутантских способностей заставили Логана бежать из разрушенного дома своих родителей с его первой возлюбленной, девушкой по имени Роуз. В конце концов он потерял и Роуз, после чего бежал в глушь, где ему пришлось жить со стаей волков.

Покинув лес, Джеймс какое-то время провёл в странных, ныне уже почти забытых воспоминаниях. Под именем Логан он воевал на полях Второй мировой, где познакомился с Капитаном Америка и работал сразу на несколько спецслужб. Позже он узнал о Программе “Оружие Икс”, предназначенной для создания неуправляемой машины смерти. Эта программа заменила костную структуру Логана адамантиевым скелетом, сделав его – как и его знаменитые когти – поистине неразрушимыми. Этот процесс также оставил негативный отпечаток на разуме Логана, заставив его забыть о своей личности и вернуться к полуживотному состоянию. Он долго бродил по канадской пустоши до тех пор, пока его не нашли Хитер и Джеймс Макдональд Хадсон. Пара помогла ему вернуть рассудок и даже завербовала в Канадский отдел Эйч.

Став полноценным оперативником, Логан взял себе имя Росомаха. Он сражался с Халком, работал над программой Альфа-полёта и выполнял самые различные миссии, пока его не нашёл Чарльз Ксавьер. Росомаха остался с командой Людей-Икс на долгие годы, хотя время от времени он и покидал её в попытках обрести покой или узнать больше о своём прошлом. В настоящее время он всё ещё состоит в рядах Людей-Икс, хотя работать с одной командой ему становится всё труднее с каждым прошедшим днём.

Личность

Росомаха прямолинеен и груб, хотя вместе с тем чрезвычайно предан и подвижим страстями. Он сочетает в своём поведении самурайский кодекс, воинственные инстинкты и побуждения первозданного хищника. Росомаха часто защищает младших и менее опытных членов своей команды или даже других героев, однако он никогда не пытается учить или наставлять их, предпочитая, чтобы они сами выросли на “горбке опыта жизни”. Росомаха никогда не гордился своим темпераментом неуправляемого берсерка, как и прошлой деятельностью в роли убийцы и чистильщика, однако он не стыдится былого. Вместо этого он принимает свою сущность как есть, ожидая этого и от других. В конце концов, полученные в прошлом знания и навыки он использует на благо всех

окружающих.

Способности и ресурсы

Росомаха обладает сверхъестественным уровнем выносливости и нечеловеческой скоростью выздоровления. Этот “исцеляющий фактор” позволяет ему оправляться от самых чудовищных ран, наделяя его полным иммунитетом к болезням и ядам и многократно замедляя его старение. Скелет и врождённые когти Логана укреплены адамантовой структурой, что позволяет ему выдерживать колоссальные повреждения и разрезать когтями практически любые материалы, известные современному миру.

Кроме того, Росомаха обладает развитыми физическими способностями и обострёнными чувствами. В дополнение к своим сверхчеловеческим силам, он обладает практическим опытом и подготовкой, полученными за срок, сопоставимый с несколькими человеческими жизнями. Он говорит на нескольких языках и считается блестящим шпионом, солдатом и ассасином. Он освоил различные формы борьбы с особым сосредоточением на рукопашном бое и использовании холодного оружия. Навыки лесоруба и следопыта, полученные в далёком прошлом, многократно усиливаются его нечеловечески обострёнными чувствами.

Хотя он не может вспомнить многое из того, что совершал в прошлом, история Росوماхи необычайно насыщена. Во всей вселенной практически нет героев или злодеев, с которыми он бы не объединялся или не сталкивался в бою (или, точнее, с которыми он бы не делал одновременно того и другого). В частности, он работал в тесном контакте с Человеком-пауком, Ником Фьюри, Капитаном Америка и Женщиной-пауком. Он чрезвычайно близок к своему товарищу по команде Призрачной кошке и много лет провёл в тесных романтических отношениях с Джин Грей – а также соперничестве с её давним кавалером Циклопом. У него хватает контактов в разведуправлениях всего мира, а также обширных связей с криминальным миром на острове Мадрипур в Юго-Восточной Азии.